ARCADES HEBDO



GAGNEZ UN ENSEMBLE ATARI XE PAR SEMAINE

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE : BIONIC COMMANDO

LES NOUVEAUTES DE LA RENTREE

8F50

HEBDOMADAIRE N° 11 - 1er SEPTEMBRE 1988

M 1871 - 11 - 8,50 F
3791871008505 00110


L'ARME ABSOLUE...
STAR BUY
HOTSHOT
LE DÉFI DES HÉROS DU FUTUR 100 % Addictive
GOLD LABEL AWARD
HOTSHOT
Photos d'écran ATARI ST
Disponible pour : Amstrad Cassette et Disc
Commodore Cassette et Disc
Atari ST / Amiga / IBM PC et Compatibles
No.1
Go For Gold..It's Totally
PRISM LEISURE CORPORATION, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.
Distribué par
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 148 98 99 00
DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC



La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 – Télécopie 99.52.78.57.
Serveurs : 3615 ARCADES et 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction et Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrices
Laurence LE GENTIL
Nathalie POIRIER

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Concepteur graphiste et maquettiste
Patrick LOPEZ
Rewriter
Isabelle HALBERT

ABONNEMENTS

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. : 99.38.95.33

GESTION RESEAU

OPTION Presse Diffusion
75, rue de Romainville
93100 MONTREUIL – Tél. : (16.1) 48.59.83.66
Terminal NMPP E13

ARCADES HEBDO est édité par les Editions SORACOM, filiale de la S.A. FAUREZ-MELLET, en cours de constitution ; éditrice de AMSTAR, CPC, PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine.
RCS Rennes B319 816 302



• Groupe de Presse FAUREZ-MELLET
• Commission Paritaire 64963 – ISSN 0755-4419



Salut ! Vous avez passé de bonnes vacances ? Rassurez-vous, nous aussi, car on a pris beaucoup de bon temps à tester les produits sortis en juillet-août, et les avant-premières que vous découvrirez en septembre. Le passage d'Arcades en hebdo vous a fait plaisir, et nous vous remercions pour le courrier d'encouragement reçu pendant tout le mois.
Super ! Pour 8,50 F par semaine, on peut découvrir avant tout le monde les nouveautés et éviter de se faire piéger en achetant un jeu nullos. 32 pages par semaine, c'est ce qu'on vous propose pour ce prix. Et quand il y aura beaucoup de pub, ce sera 40 pages, comme cette semaine, voire 48. Le prix ? toujours 8,50 F !
L'hebdo, c'est aussi un concours par semaine donc encore plus de chances de gagner. Pour 8,50 F, un timbre poste, une pointe de perspicacité, vous pouvez gagner un ensemble Atari XE complet, chaque semaine, jusqu'à Noël.
Au fait ! Un dernier conseil : abonnez-vous pour éviter de râter ne serait-ce qu'un numéro d'Arcades Hebdo...

La Rédaction

SOMMAIRE

Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE – Impression Imp. MAYENNAISE – 53100 MAYENNE
Distribution NMPP – Dépôt légal – N° 24407

LA GUERRE
L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE
DES ETOILES

Que la force soit avec vous et pour toujours !

DOMARK

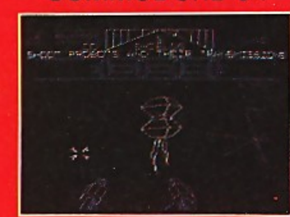
SPECTRUM



ATARI ST



COMMODORE 64



Distribué par



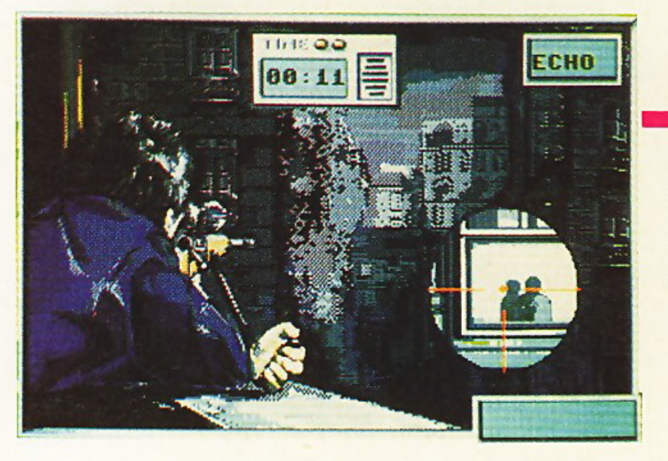
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00

DISPONIBLE POUR COMMODORE 64, ATARI ST,
AMSTRAD CPC ET AMIGA

* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC *(dès la sortie du produit)*

Tomahawk : C'est pas fini, encore un nouveau !

Tomahawk est une société qui conçoit, développe et édite ses logiciels ; elle vise les plus hautes marches des podiums.
Leurs grandes lignes de développement sont très diversifiées. Cela va du jeu d'arcade en passant par le jeu d'aventure, mais toujours dans le logiciel de jeu et déjà des nouveaux logiciels sont annoncés. Le premier logiciel s'intitulant **"Crucial Test"**, vous permettra de tester vos connaissances.
Le deuxième titre **"Emmanuelle"** issu du roman d'Emmanuelle Arsan. Vous devez retrouver Emmanuelle au Brésil et essayer de la rencontrer dans plusieurs endroits. A vous de gérer vos compteurs d'énergie, d'argent et votre potentiel érotique. De Rio en passant par les aéroports, faites vos propres expériences érotiques. Cela vous conduira à plonger du haut des chutes d'eau ou encore à des scènes très amusantes avec vos rivaux sur la plage. Un logiciel intéressant si l'on en croit ces images.
Le troisième logiciel est **"Terrific Land"**. Il vous plongera par un malheureux court circuit, lors du chargement du jeu dans quatre mondes différents qui défient les lois de la planète Terre ; vos réflexes et votre rapidité d'action vous sauveront peut être la vie, mais des monstres guettent, qui ne veulent pas être dérangés dans leurs univers. Saisissez-vous des deux talismans pour entrevoir la fin de votre périple. Quelques écrans (ci-contre) ; en cours de réalisation graphique sont à la hauteur des dimensions d'un grand jeu d'arcade. A l'heure où les scrollings ou autres prouesses techniques sont choses communes à retenir. Un futur hit. La sortie de ces produits est prévue pour octobre 88.



Infogrames

Opération Jupiter mettant en œuvre les célèbres commandes du GIGN est sorti sur ST, Nathalie, la première femme habilitée à suivre leurs évolutions, est en train de passer le soft au crible de son joystick. Affaire à suivre dans Arcades n° 12, l'œil rivé à la lunette de tir.

Emmanuelle

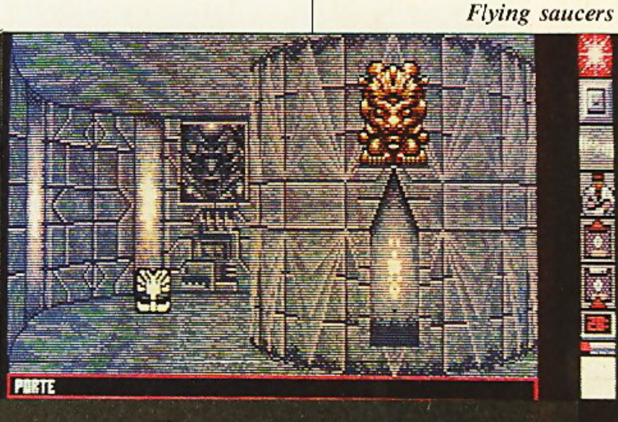
Legend Software : également des p'tits nouveaux.

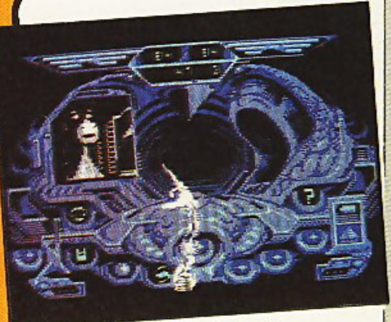
Pourtant, ils ne manquent pas d'expérience ! Nous vous les avons déjà présentés dans Arcades : ils ont signé, sur CPC, "la chose de Grotemburg" pour le compte de Ubi Soft. Ils veulent nous offrir une nouvelle génération de jeux d'aventures et d'arcade avec des scénarios solides basés sur des intrigues historiques et des aspects techniques très soignés. En avant-première, nous avons découvert en leur compagnie, les Portes du Temps, un jeu d'aventure sur Amiga comportant plus de 200 écrans (mais vous lirez avec intérêt notre présentation de la démo).



Terrific Island

Flying saucers





Captain Blood

Exxos.

Tu connais pas ? C'est le nom de la gamme top niveau de Ere International. Chaque produit qui sortira sous ce nom sera de qualité exceptionnelle, un peu comme "l'Arche du Captain Blood", si vous voyez ce que je veux dire... Puisque vous êtes sages, voici une photo de Blood sur C64.

Ah, bon ? Vous êtes encore plus sages ? Je vais donc vous révéler la sortie sur ST, Amiga, PC et CPC d'une nouveauté "The Temple of the Flying Saucers", un jeu d'aventure très original, aux commandes on-ne-peut-plus-simples qui va nous transporter à la fin du 3ème millénaire, quand la terre ne sera plus peuplée que d'humains dégénérés et superstitieux, de mutants physiques et de mutants psychiques. Réjouissant tout çà !

Et si vous êtes encore plus sages... je vous en dirai plus la semaine prochaine parce que des nouveautés, chez Exxos, y'en a !



Iron Lord

Ubi Soft

• Des nouveautés très attendues pour cette rentrée de septembre, fruit d'un travail de longue haleine. Sans conteste, **Iron Lord** est certainement le logiciel le plus attendu. Il sera disponible sur CPC, ST, Amiga, PC puis sur C64 et II GS. Etes-vous prêt pour ce voyage au temps des chevaliers ? Mériterez-vous cet insigne honneur d'avoir été fait chevalier par le roi de France ? Vous le saurez en regardant le prochain épisode de... Mais qu'est-ce que je radotte, moi ? Vous le saurez en lisant notre prochain test dans Arcades (Photo ST).

• Dans votre carrière d'agent spatial (pas spécial, glandu !) vous en avez vu de toutes les couleurs. Le danger, vous connaissez ? Pourtant, ceux qui vous attendent dans **Final Command** mettront peut-être un terme à votre vie. Reviendrez-vous sur terre pour témoigner et nous raconter cette incroyable aventure ? (Photo ST).

• Les développeurs d'Ubi Soft bossent dans un château. Peut-être qu'une certaine agitation nocturne a fait naître dans leurs esprits l'idée de **Dracula**. Ce dernier s'est mis en tête l'idée de devenir le maître du monde. Au fait, Dracula, c'est vous ! Va falloir vous remuer pour parcourir les 5 niveaux de ce jeu proposant une centaine d'écrans différents. Vous y rechercherez différents objets indispensables pour atteindre votre but, tout en déjouant les pièges et en prévenant les attaques de vos adversaires. Un dernier conseil : n'oubliez pas de boire un coup... de sang, ça va de soi ! (Photo ST).

Ocean

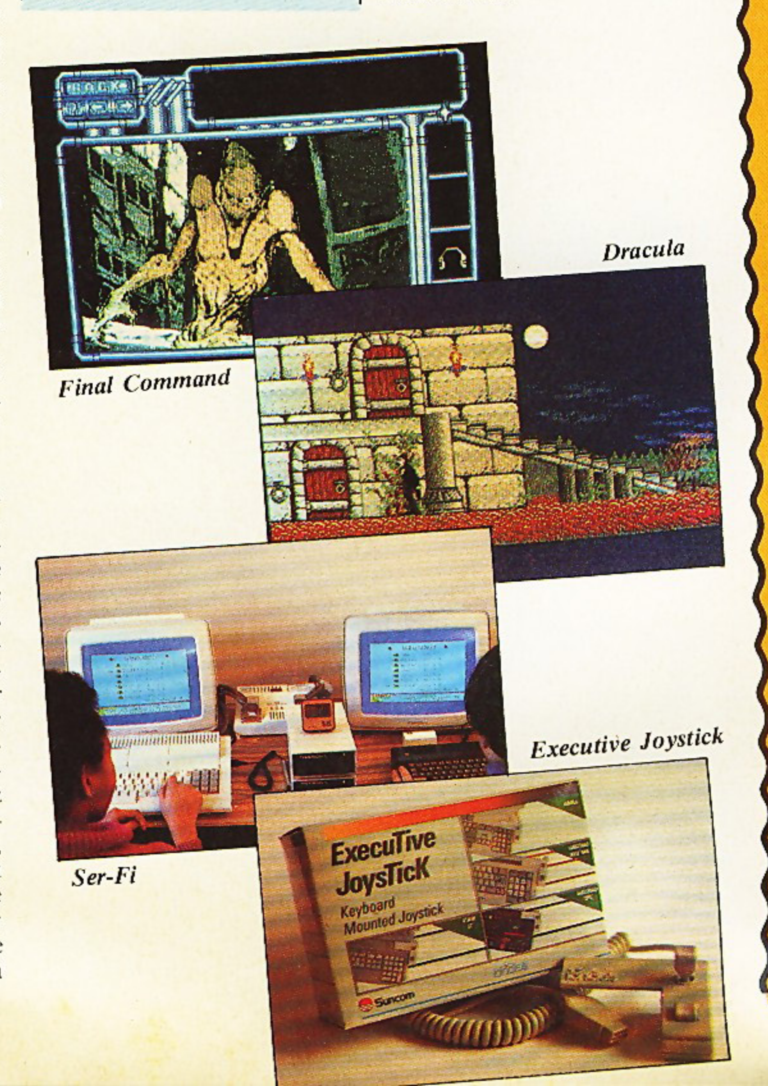
Ces braves gens s'installent en France et ont confié la création de jeux originaux (et top niveau), ainsi que l'adaptation de hits d'arcades, à des programmeurs bien d'chez nous. Quand je vous aurai dit qu'ils développent sur 16 bits en priorité, vous pourrez imaginer la qualité des produits. On va vous montrer ce qu'ils savent faire très prochainement, le temps qu'on se remette de nos émotions !

IMPORTANT !

Devant le succès obtenu par l'opération "Un logiciel gratuit pour tous" présentée dans Arcades n° 10, nous vous demandons de patienter un peu. Ne téléphonez pas à la rédaction, vous recevrez votre lot comme prévu. Merci !

Myriad : un nouvel éditeur.

Vous ne les connaissez pas encore, enfin, presque pas, car ces 4 copains qui ont fondé leur boîte de soft en avril, avaient déjà signé Sapiens pour le compte de Loriciels. Pour découvrir leurs talents, nous vous suggérons de jeter un coup d'œil sur le test d'Albedo qui vient de sortir sur Atari ST, en attendant qu'on vous reparle d'eux très prochainement...



Dracula

Final Command

Executive Joystick

Ser-Fi

Les arts graphiques à Paris...

Du 25 au 28 octobre, à la Grande Halle de La Villette, se tiendra le salon PIXIM, pour les allumés de la création vidéographique.

... et à Montpellier.

Les 13, 14 et 15 octobre, avec GRAPHITI qui devrait ravir les nouveaux artistes professionnels en création vidéographique.

Handy Scanner pour Amiga.

La société Cameron commercialise désormais ce périphérique en version Amiga. Il vous en coûtera 3000 F pour la version noir et blanc ou 3500 F si vous voulez des niveaux de gris.

Ser-Fi : un nouveau réseau.

Pour les clubs informatiques, les écoles et collèges, une nouvelle approche du réseau : le Ser-Fi ou serveur de fichiers, permettant de relier jusqu'à 8 Thomson sur un ou plusieurs lecteurs de disquettes et ce, sans la présence d'un ordinateur serveur ! Le coût s'en trouve abaissé d'autant. Pour toute information, téléphoner au 28.66.08.46.

Exécutive joystick

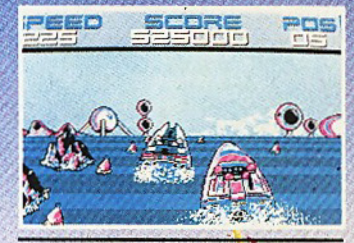
Il est tout petit, il s'accroche sur le côté de votre micro ou de votre table de travail, ou encore se tient dans le creux de votre main. Mais qui donc ? Lui, c'est le nouveau joystick de Logiciels. Il répond très bien, est très maniable et très robuste. C'est marrant et ça muscle les doigts et c'est pas très cher : 149 F.

OFF SHORE WARRIOR

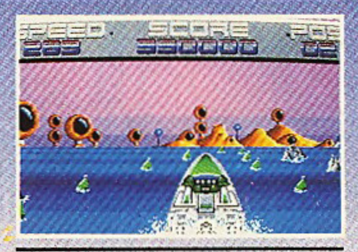
IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !

LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

DREAM-UP 45.84.29.79

Les Compilations de l'été

Karate Ace de Gremlin regroupe 7 des meilleurs titres de ce sport où maîtrise du joystick et agressivité sont indispensables : The way of the exploding fist, Bruce Lee, Kung Fu Master, Avenger, Samurai trilogy, Uchi Mata, Way ot the Tiger.
Pour Spectrum, C64, CPC.

World's Greatest de Epyx. Une compilation de Super Cycle, Championship Wrestling et Winter Games. Sur Atari ST.

Arcade Classics chez Diamond. Bouncer est un casse-briques des plus classiques, Swooper une sorte de Space Invaders et Brands Hatch une course en voiture. Pour les possesseurs d'Amiga, en 3 disquettes.

All Stars de The Edges. Neuf jeux pour le prix d'un seul. Les titres ? Pas tous des succès, c'est certain, mais enfin, pour le prix : Warlock, Bobby Bearing, Brian Bloodaxe, Inside Outing, Mindstone, Palitron, Shadow Skimmer et Fairlght 1 et 2. Les possesseurs de CPC disent merci !

The collected Works de Ultimate. Cette fois c'est 11 jeux qui sont réunis sur cette compile parmi lesquels : Jetpac, Alien 8, Sabre Wulf, Cookie, Knight Lore... C'est les heureux possesseurs de Spectrum qui vont être contents !

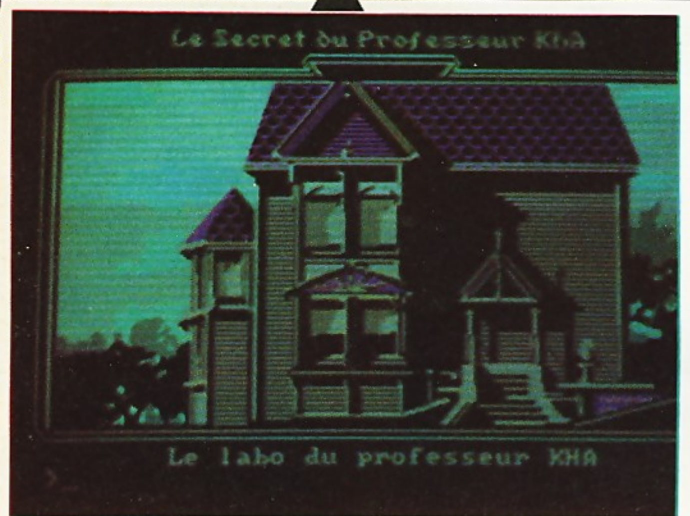
Incentive

Le célèbre **Driller** a fait des petits. Dark Side, du même tonneau, assure la suite de cette saga dans un univers à la fois étrange et magnifique. Mais on en reparlera ! En attendant, voici qu'arrivent les adaptations de Driller sur ST et Amiga.



Microïds

D'abord, il faut s'agrandir, alors on décide de s'installer du côté de Vitry-sur-Seine. La nouvelle adresse ? On vous la communiquera bientôt.
Et les jeux dans tout çà ? Super Ski vient d'être adapté sur Amiga (voyez du côté des adaptations) et arrive sur C64. Tu veux une autre bonne nouvelle ? Il sera aussi converti sur Apple II GS, marché US oblige !
Et pour les nouveautés, mec ? Minute, laisse-moi parler ! Les PCompatiblistes (fallait l'faire) vont découvrir une nouvelle aventure qui les mènera à la recherche du professeur Khâ mystérieusement disparu. Il travaillait sur la téléportation ; cela peut-il guider vos pas ? L'avenir nous le dira. En attendant, voici une photo d'écran.
D'ailleurs, la semaine prochaine, on vous en dira plus sur les projets de Microïds...



Gary Lineker's

Gremlin

Après le succès de Super Star Soccer, voici **Gary Lineker's Super Skills**, un jeu pour bouger dans tous les sens ou la version computérisée de l'entraînement au football. Gymnastique, agrès et haltères, puis, balle au pied, séances de dribles, tirs, etc. Sortie prévue sur Spectrum ces jours-ci.

MicroProse Origin

Le tout dernier né de la série de ULTIMA, le V (mais non, pas Vé, cinq !) vient de sortir sur Apple et Compatibles PC. On l'attend incessamment sur C64 puis Amiga. Bientôt en test dans Arcades Hebdo.

Fil.

L'éditeur français distribue les produits de British Telecom. Le "Return to Genesis" de Firebird, version Amiga, sera disponible quand vous lirez ces lignes.





Imagine

Çà y est ! **Target Renegade** est sur Amstrad CPC. Nos testeurs le torturent déjà depuis quelques jours et nous reparlerons dans la rubrique adaptations de ce jeu présenté dans Arcades n° 9. En attendant, pour patienter, voici une photo d'écran.

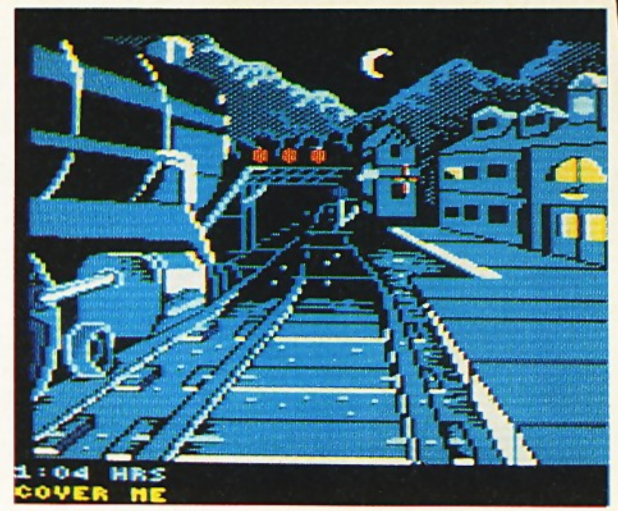


Target Renegade

Electronic Arts

• Marque la rentrée avec l'adaptation de **"The Train"** qui retrace les aventures d'un résistant français pendant la Seconde guerre mondiale. J'sais bien que vous n'étiez pas nés, ploucs ! Mais, sur C64, le jeu était intéressant (Arcades n° 6) alors, attendons pour voir les versions Spectrum et CPC...

• Mais le grand événement va être la sortie de **Powerdrome** (sur ST d'abord) une fantastique simulation de course futuriste où les effets 3D et l'animation hyper-rapide vont en épater plus d'un.



The Train


Mata Hari

Loriciels

Nos espions dans la place nous ont appris la sortie imminente de **Mata Hari**. Ou alors c'est Mata Hari qui, jouant l'agent double, a laissé filtrer la nouvelle. De toute façon, on a des preuves sous forme de photos et de disquettes...
Pendant ce temps, à Annecy, dans le studio du même nom, on se défonce pour sortir en temps et en heure (ou si vous préférez, à la date prévue) un soft qui fera date chez les pirates... de l'air : **"A320"**, première simulation de détournement d'avion en temps réel où l'arcade et l'aventure ont rendez-vous. Ataristes, CPCistes et PCompatiblistes (aïe, aïe, aïe la gueule des académiciens) salivez en chœur ! Tiens, la semaine prochaine, je vous en apprendrai d'autres...


Salamander

Imagine

D'après le hit de Konami, voici **Salamander** qui sortira en premier sur C64. L'heure est venue d'affronter les infâmes créatures qui peuplent l'enfer de la Salamandre. Allez, j'vous mets une p'tite photo en attendant le test !



Ils ont gagné !

Un buggy radiocommandé, des joysticks Sumcom et des logiciels étaient offerts par MicroProse pour ce concours dont les questions sont parues dans Arcades n° 8.
Voici la liste des gagnants :
Le premier est **PATRICE FORNO** de Vitrolles suivi, dans l'ordre, par :
FREDERIC LECLERCQ, OLIVIER METTAUD, MATHIAS JAGUENAU, JEAN-FRANÇOIS DARDENNE, THIERRY MACAIGNE, MICHEL LEFEUVRE, PHILIPPE COMPERE, DAVID NAKACHE, DOMINIQUE DUBERN.

US Gold.

• **RoadBlasters** arrive ! Nous venons de recevoir les versions Spectrum et C64 que nous avons mises immédiatement entre les mains fébriles... mais non moins expertes, de nos testeurs.
Résultats et conclusions dans un prochain numéro de l'hebdo.

• **Echelon**, de Access Software, que nous avons été les premiers à présenter dans Arcades n° 7 apparaît au catalogue de US Gold. A la fois simulation de pilotage spatial et aventure fantastique, ce logiciel disponible sur C64 devrait sortir sous peu sur PC, CPC et Spectrum.

• **Bushido** te met dans la peau d'un Samouraï au grand cœur, prêt à défendre l'honneur de 4 princesses. Un voyage dangereux mais pittoresque au sein du Japon antique. Prévu sur C64, Spectrum, CPC, ST, Amiga et PC.

GO !

• La sortie de **Great Giana Sister** (Rainbow Arts) est très attendue sur CPC. Rappelons que, sur Amiga, la bande sonore était très réussie (Arcades n°10). La version C64 est en cours de test : ne manquez pas la rubrique "adaptations" dans Arcades n° 12.

• Les fanas d'arcade (les jeux et la revue, çà va de soi !) sont gâtés avec une bonne conversion de 1943 sur CPC. Le scrolling horizontal est "coulé", les appareils volants et flottants ne vous laisseront pas en paix. Ce cocktail est vraiment passionnant et se laisse déguster agréablement.

Hewson

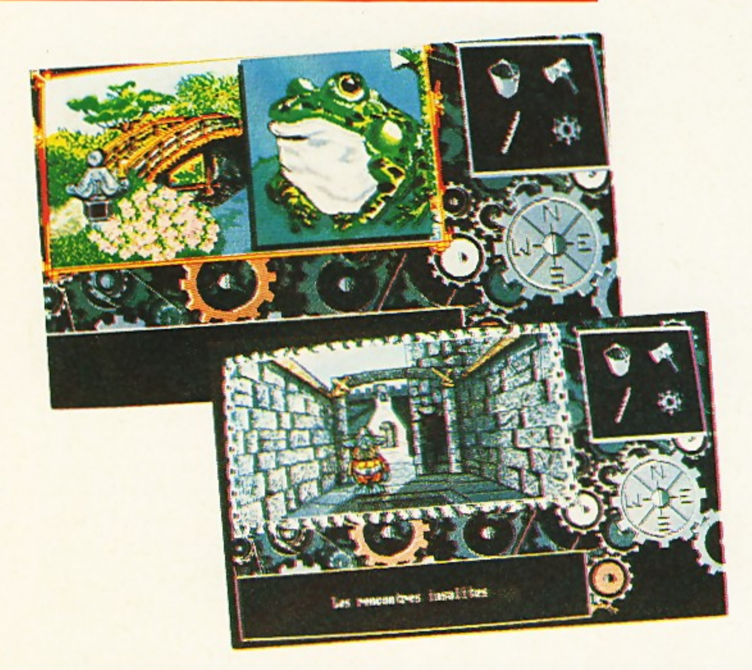
• **Zynaps** sur ST, c'est possible ! Une version de ce jeu d'arcade à scrolling vertical va sortir prochainement. Si le déplacement latéral n'est pas particulièrement rapide, les adversaires, eux, sont particulièrement féroces. De plus, la page de présentation est une réussite...

• **Marauder** est attendu sur Amstrad CPC, après la sortie des versions C64 et Spectrum que vous verrez prochainement en test dans nos colonnes. C'est un bon shoot'em up où la progression n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire.



Roadblasters

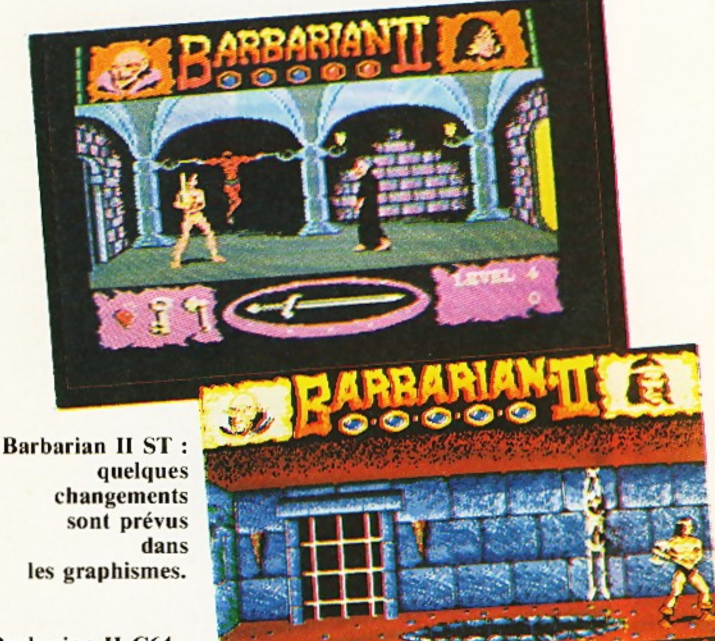
Les Portes du Temps.



Nous sommes au XXIIème siècle. Eh oui déjà ! Les créateurs de ce jeu, **Legend Software**, vous placent dans la peau d'un jeune scientifique cherchant à préserver les civilisations passées. Des individus contaminés par une erreur de manipulation bactériologique ont pris possession d'un laboratoire scientifique des plus secrets où existe un système de téléportation dans le temps. Comme ils sont devenus fous, le pire est à craindre et particulièrement qu'ils aillent contaminer des hommes et femmes d'une autre époque, modifiant ainsi le cours de l'histoire.

La démonstration que nous avons vue présente des images d'une remarquable qualité graphique mais, et c'est là l'essentiel, ce qu'il faut souligner, c'est surtout le soin du respect historique qui a animé le scénariste. Des mois de recherches et d'accumulation de documents ont devancé l'écriture du scénario. Un musicien, deux programmeurs et quatre graphistes ont réalisé le travail qui se concrétise par un jeu de plus de 200 écrans, occupant 3 disquettes sur Amiga. Des conversions sont prévues sur ST, PC et CPC.

Preview Barbarian II



Barbarian II ST : quelques changements sont prévus dans les graphismes.

Barbarian II C64 : le dernier tableau

On l'attendait avec envie, on convoitait avec impatience le moment où l'on contemplerait à nouveau les courbes émouvantes de Maria Whittaker. Et puis le voici, le logiciel le plus saignant de sa catégorie, j'ai nommé : Barbarian II. Vous reconnaitrez le barbare habituel dans cette production de **Palace Software.** Mais cette fois-ci, il est accompagné d'une héroïne sauvage mais néanmoins charmante.

Dès le départ, un choix cruel doit être effectué : quel personnage allez-vous être ? (Que les féministes se rassurent : la barbare possède la même force et la même endurance que son homonyme masculin). Votre quête ressemble beaucoup à la précédente : il s'agit de retrouver Drax, l'infâme sorcier et de lui flanquer une bonne correction. La correction n'a pas changé : il s'agit de couper la tête de l'affreux personnage pour en terminer avec sa sorcellerie. Si le but est simple, les moyens d'y parvenir le sont moins : il y a en effet quatre niveaux de difficulté croissante et dans chaque niveau on trouve 6 monstres différents. C'est ici que l'on trouve la principale différence avec la version précédente : le barbare n'affronte plus un autre barbare sur fond de paysage statique, les adversaires n'ont plus grand chose d'humain et le héros peut se déplacer dans le décor. Il est évident que la plus grande richesse du scénario interdit un aussi grand nombre de positions que dans BARBARIAN. Mais ne vous inquiétez pas : les mouvements sont toujours aussi coulés et toujours aussi réalistes. Le personnage masculin porte une hache double en guise de canif tandis que la Maria Whittaker informatique se bat avec une lourde épée ainsi qu'avec une farouche détermination. Je vous laisse le plaisir de découvrir la variété des monstres que vous cotoierez mais je peux cependant vous révéler que certains sont trop petits pour recevoir un coup de hache "décapiteur" alors que d'autres ne se priveront pas de vous happer la tête et de n'en faire qu'une bouchée. Malgré tout, il ne faut pas oublier la quête. Pour parvenir jusqu'au donjon de Drax, certains objets trouvés en route vous seront indispensables, pensez-y !

Les monstres ne sont pas les seuls obstacles, on trouve des flaques d'acide et des gouffres sans fond, éléments qui se chargeront de faire baisser votre niveau d'énergie ou de vous ôter une vie.

Vous souvenez-vous du gag final de Barbarian : après chaque combat, un petit gnome vert venait ramasser le corps (et la tête éventuellement) de l'infortuné perdant ?. Et bien dans Barbarian II, il y a encore plus de détails de ce genre : le sang jaune gicle à chaque coup porté, lorsque le barbare est au bord d'un trou, il reste un instant en suspens tout en battant des bras puis il tombe à la renverse. Bref, Barbarian II est doté de nombreuses caractéristiques supplémentaires tout en conservant le charme de l'ancienne version : un futur hit à n'en pas douter !

La première version à sortir sera celle du C64 (en septembre normalement) puis viendront les versions CPC, ATARI, AMIGA

Powerdrome

ELECTRONIC ARTS
Arcade

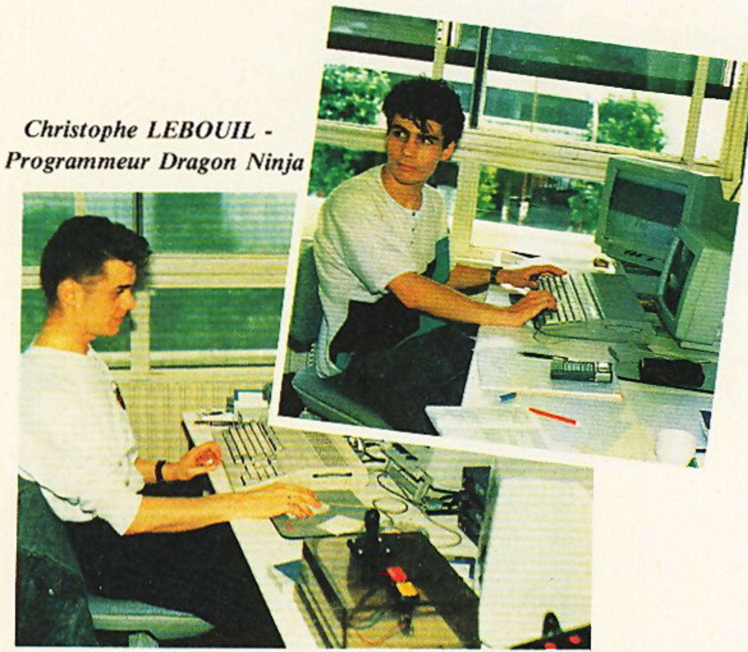
Powerdrome n'est pas le prénom d'un nouveau héros musculeux et protecteur de princesses diaphanes. Il s'agit plutôt d'un lieu très spécial où se déroulent des courses inhabituelles. La piste ressemble à une vallée peu profonde, bordée de murs gris et de "vibreurs" rouges et blancs. Votre véhicule est lui aussi assez étrange : il ne possède pas de roues et flotte dans l'air grâce à un système de sustentation sophistiqué. La propulsion est assurée par deux réacteurs surpuissants situés à l'arrière de l'appareil. Ainsi équipé, il faut encore avoir la patience de saisir la souris ou le joystick de son ST avant de s'envoler vers de nouvelles aventures. Revenons au point de départ : vous êtes seul sur la piste, vos réacteurs sont en fonctionnement : une légère pression sur l'accélérateur et le paysage, jusqu'à présent statique, se met en mouvement. Et lorsque je dis en mouvement il s'agit d'une véritable accélération dans toutes les directions. De la 3D avec des surfaces pleines et animées d'une vitesse assez diabolique, ce sont les ingrédients de Powerdrome. La maniabilité de l'engin étant également d'une légèreté surprenante, vous comprendrez facilement que les premiers essais se soldent par une entrée fracassante dans le décor. Chaque choc endommage quelque peu votre carrosserie et il est urgent de prendre la voie des stands. Là, vous trouverez le réconfort et la chaleur mécanique des appareils d'entretien. Vous pourrez faire le plein de fuel (à vous de faire le choix qui augmente notablement vos performances). Après avoir changé une aile et un moteur, vous repartez plein d'entrain sur la piste. La ligne droite qui s'étale devant votre pare-brise vous incite à mettre un petit coup de booster. Les virages défilent maintenant très rapidement. Bientôt l'entrée d'un tunnel apparait, vous plongez dans le gouffre à une vitesse indécente. Le plafond strié prolonge la courbure de la piste et soudain une évidence vous saisit : vous êtes en train d'effectuer un looping souterrain !. Ouf la sortie est proche, vous êtes quasiment éjecté de l'endroit. La rapidité de l'action vous oblige à redresser en catastrophe.

Malgré tout, vous parvenez à boucler le circuit et cette expérience plutôt excitante vous donne le goût de la compétition. Vous allez donc affronter de multiples concurrents aux véhicules bariolés dans le championnat du monde de la spécialité. Six circuits vous attendent : de la simple boucle à l'enchevêtrement tri-dimensionnel le plus audacieux. Cette fois-ci c'est du sérieux : il faut commencer par choisir l'équipement de votre machine : les filtres à air des moteurs sont des éléments variant selon l'atmosphère en vigueur sur la planète où se déroule la compétition. Les différents carburants permettent d'atteindre des vitesses plus importantes au prix d'une consommation accrue. Vous pouvez agir également sur la forme des ailes, sur la taille des aéro-freins et sur la manoeuvrabilité. Lorsque toutes les caractéristiques sont définies, vous êtes transporté sur la grille de départ pour un tour de qualification qui déterminera votre position dans la course. Vous êtes arrivé troisième et vous attendez maintenant avec impatience le signal du départ. Pendant la course, l'ordinateur de bord vous indique la position de vos adversaires et le temps restant avant la fin des 10 tours. Vous n'êtes pas au bout de vos surprises : en plus des virages vertigineux, il y a des pièges broyeurs et des tempêtes avec éclairs et vent violent ! Ne vous inquiétez pas : si vos moteurs vous laissent en rade, une navette de secours viendra vous chercher et vous entraînera jusqu'aux stands.

Voilà en gros les caractéristiques de ce jeu. Ajoutons tout de même que les manoeuvres demandent un bon entraînement (au départ, le moindre virage est un véritable cauchemar) que vous utilisiez un joystick ou une souris. Une autre option est présente : le jeu à deux personnes en simultané. Banal, me direz-vous. Certes, mais il s'agit ici de relier deux ATARI ST par l'intermédiaire de la prise RS 232. Pas mal non ?.

L'auteur de ce petit chef-d'oeuvre de vitesse s'appelle **Michael Powell**. Il est âgé de 25 ans et Powerdrome est son tout premier jeu. Auparavant Michael concevait des programmes sérieux tels que des logiciels de CAO pour une entreprise de mécanique. Cela lui donne évidemment une certaine expérience dans le domaine du dessin en 3D !. Il est également soutenu par un diplôme d'ingénieur mais comme son travail ne l'enthousiasmait pas, il a décidé de se lancer dans la conception de jeux. Sa première idée a été de réaliser un simulteur de vol mais vu le nombre de produits existant sur le marché, il s'est décidé pour une course en 3D. Le choix de l'Atari s'est vite imposé : le 68000 est un moteur correct (Amigafans, rassurez-vous une version spécifique à votre machine sortira peu de temps après la version ST). Un an après l'idée originelle Powerdrome est terminée et prête à envahir vos computers.

OCEAN : UNE VAGUE SUR LA FRANCE



Christophe LEBOUIL - Programmeur Dragon Ninja

Yann GILBERT - Graphiste Dragon Ninja

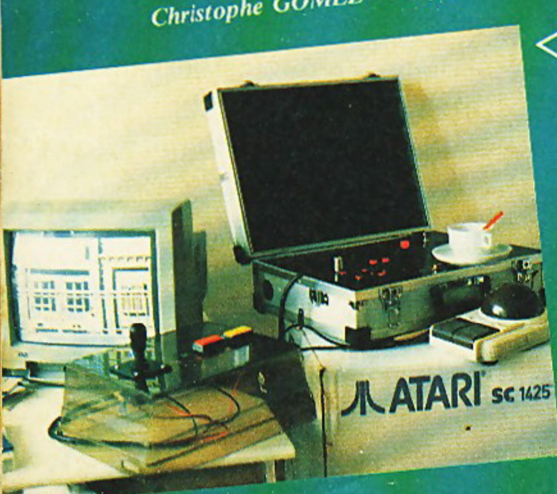
Ocean, vous connaissez ! L'éditeur est anglais, il travaille pour certains produits en étroite collaboration avec US Gold. La grande nouvelle, c'est qu'ils viennent de mettre sur pieds, en juillet, une équipe de développement en France. Et en France, on mise sur la qualité...

Mourquoi développer en France ? Tout simplement parce que les anglais n'avaient pas dans leur équipe, de programmeurs compétents dans le domaine des 16/32 bits. Ben voilà ! C'est les possesseurs de ST et d'Amiga qui vont être contents. On va enfin exploiter les capacités de leurs bécanes.

La priorité des priorités pour les 5 personnes qui, sous la responsabilité de Marc Djan, ont ce contrat bien précis à remplir, c'est de réaliser des conversions d'arcade de haute qualité. Il faut que le joueur retrouve sur son micro, le jeu tel qu'il le connait dans les salles d'arcades. Et là, croyez-moi, ils sont sur la bonne voie car j'ai vu les premiers éléments de Operation Wolf et de Dragon Ninja : c'est prometteur ! Grands sprites, similitude dans les détails et, à chaque fois que possible, dans les couleurs : graphistes et programmeurs mettent un maximum d'atouts de leur côté. La dernière adaptation mise en chantier est celle de Wec Le Mans. Tous ces jeux sortiront avant la fin de l'année : tenez-en compte dans votre budget, c'est essentiel !



Christophe GOMEZ - Programmeur Operation Wolf



◁ *DRAGON NINJA*
Les développeurs disposent d'une carte électronique reproduisant le jeu d'arcades, tel que vous pouvez le voir dans les salles. Graphistes et programmeurs s'attachent à suivre, au détail près, les caractéristiques principales du coin-op.

WEC LE MANS ▷
Dois-je vous dire que, la veille de mon passage, surmené par son boulot, le programmeur du jeu s'était assis sur la carte électronique du coin-op ! Résultat, quelques composants endommagés. En attendant de voir le jeu sur micro, on peut toujours rêver devant le meuble d'arcades.



Et comment est-on arrivé jusque là ? Pour la petite histoire, il faut savoir que Marc Djan est un fêlé complètement branché par l'arcade. Il a eu toutes les consoles ou presque depuis que ces engins existent. Il hante les salles obscures en se déchaînant sur les joysticks. Accessoirement, il programme et conçoit. Résultat ? Pas crade sûrement puisque les anglais se sont laissés séduire. Lors du PCW à Londres, en 1987, on lui confie la réalisation de Combat School sur les 16/32 bits. Hélas, Konami a décidé de faire développer le jeu aux Etats-Unis, sur Amiga. Pourtant, les gens d'Ocean, qui ont vu Hotball, une réalisation originale de Marc Djan, restent demandeurs pour un travail en collaboration. Des accords sont signés pour le compte de Prestasoft avant d'aboutir à la création d'Ocean France.

Pour Ocean, cette alliance conduit vers une plus grande ouverture sur le marché français. L'équipe de Marc Djan apporte son talent et son expérience du jeu d'arcades. Les anglais mettent dans la corbeille de mariage leur savoir faire en gestion du personnel (ici, on travaille à son propre rythme, sans horaires imposés, dans une ambiance de camaraderie, mais avec des dates à respecter) et leur ''flair'' dans le choix des jeux à convertir. Une meilleure exploitation des caractéristiques propres au marché français est un argument commercial non négligeable, les joueurs devenant de plus en plus exigeants. Comme on les comprend ! Une certitude néanmoins, les jeux en préparation ne devraient pas les décevoir...

Réaliser des conversions d'arcade de haute qualité.


Philippe CHASTEL - Programmeur Wec Le Mans



Marc DJAN en plein travail

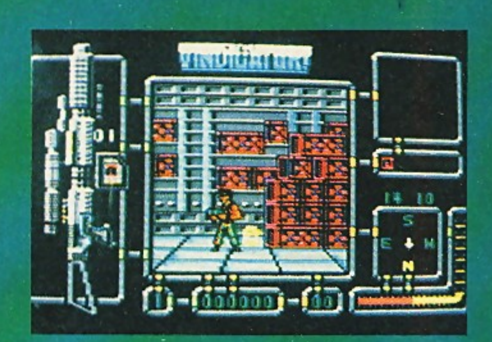
Michèle BACQUE - Graphiste



VINDICATOR
Pour le moment, c'est sur C64. On vous reparlera très prochainement de ce titre signé Imagine.



OPERATION WOLF
La machine d'arcades qui n'est plus à présenter puisqu'on peut la voir dans toutes les bonnes salles. Le jeu sur micro ne sera pas piloté par l'arme automatique. Sur ST, c'est la souris qui commandera les tirs. Je m'suis laissé dire que, à la place de cette imposante machine, programmeurs et graphistes préfèreraient disposer d'un réfrigérateur. Si vous voulez faire un geste pour eux...

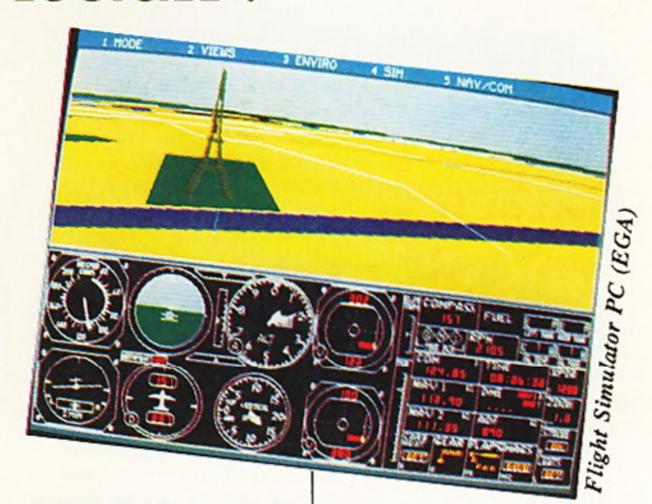


WHERE TIME STOOD STILL
Bravo Ocean, pour avoir choisi un titre aussi chiant à prononcer ! Bon, la photo vient de la version ST de ce jeu d'aventure où l'image, en noir et blanc, rien à voir avec Lavilliers, est du plus bel effet.



COMMENT PEUT-ON VIVRE 10 ANS AVEC LE MEME LOGICIEL ?

C'est la question que l'on peut se poser lorsque l'on tente de percer le secret de Sublogic et du Flight Simulator... (1.500.000 exemplaires vendus).
Rendez-vous compte, cette société de l'Illinois a, en dix ans, réalisé le Flight Simulator II, Jet et des Scenery Disks. Mais, pour mieux comprendre ce succès, faisons un bond en arrière.



Flight Simulator PC (EGA)

Ça se passe à l'époque où l'informatique faisait ses premiers pas. Deux hommes se rencontrent alors. L'un, Stu Moment, est pilote d'avion ; l'autre, Bruce Artwick, est mathématicien. A l'origine de Flight Simulator, une sorte de pari : "Tu m'apprends à voler et moi je te fais un simulateur de vol sur ordinateur". Voilà qui n'était pas tombé dans l'oreille d'un sourd et c'est ainsi qu'allait naître le premier simulateur de vol. Quelque temps plus tard, IBM entamait des recherches sur ce qui allait devenir le PC et Microsoft commençait à écrire le DOS. Mais il est bien évident que l'on ne peut lancer un nouvel ordinateur sur le marché sans logiciel. C'est pourquoi Flight Simulator fut commandé à nos deux "pilotes mathématiciens".
Aussi, aucune démo sur PC ne se faisait sans Flight Simulator.

Arrivèrent ensuite sur le marché, les premiers compatibles PC. Mais il leur fallait faire la preuve de leur entière compatibilité et c'est à nouveau Flight Simulator qui fut désigné comme test. Imaginez le nombre impressionnant d'exemplaires mis alors en circulation...
Devant ce succès, Sublogic allait devoir se mettre au travail pour de nouveaux softs : les Scenery Disks. En effet, les pilotes américains désiraient survoler leur état, et retrouver les pistes célèbres, les monuments ; bref, il fallait créer de nouveaux softs. Puis ce fut au tour des Européens et des Japonais de réclamer à cor et à cri une version leur permettant de survoler leur territoire. Petit à petit, la demande devenant plus forte et plus exigeante, Sublogic a développé les Scenery Disks avec beaucoup plus de recherche que les premiers.
C'est pourquoi les derniers en date permettent de repérer sur votre écran des sites célèbres tels le pénitencier d'Alcatraz, le Golden Gate etc. On annonce même pour l'un des prochains Scenery Disks l'immeuble Sublogic...
De plus, Sublogic a sorti un soft un peu plus facile à aborder pour un non-aviateur, qui se nomme Jet, plus proche du jeu que du simulateur.
Ainsi, autour d'un même thème, cette société d'édition américaine a réussi l'incroyable performance de vivre durant une dizaine d'années. Pendant ce temps, l'équipe s'est étoffée (75 personnes) et la demande a crû sans cesse.
Aujourd'hui, Sublogic développe un Flight Simulator destiné aux aéro-clubs et commandé par la Fédération américaine d'aviation. Ce soft, adapté à un poste de pilotage permettra une parfaite simulation au sol. Fantastique un tel succès n'est-ce pas ?

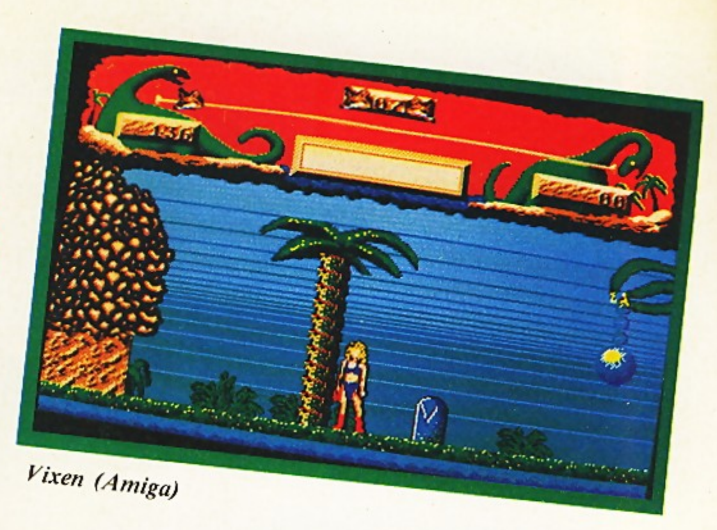


Bruce Artwick  *Stu Moment*



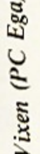
Simulation... Stratégie... Suspens.
Un trio de choc pour une collection Amstrad imbattable !
THE BARD'S TALE.
"Bard's Tale est unique. Vous n'imaginez pas les surprises que vous réserve un tel jeu, bien pensé, ergonomique, prenant et très soigné dans sa réalisation. Un Must! A posséder absolument."
TILT.
PEGASUS.
"Un logiciel de simulation bien fait avec tout l'intérêt qu'il se doit. Utilisation très simple. Avec des parts d'intérêt supplémentaire tel que les scénarios multiples."
ARCADES.
ARCTICFOX.
"C'est dans le froid glacial de l'Artique que prend place cette bataille de chars en 3D. Un jeu complexe à l'atmosphère prenante et réaliste."
TILT.
THE ARCHON COLLECTION.
"Alliant subtilement le réflexe à la stratégie, ce logiciel tient une place particulière dans l'univers des jeux."
TILT.
The Bard's Tale
AMSTRAD
PEGASUS
LUCASFILM GAMES
ARCTICFOX
The Archon Collection
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUÉ PAR UBISOFT.
ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software
Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs: Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum, Amstrad etc. Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magasins de logiciels. Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complète des produits EA, veuillez écrire à Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre ou appeler notre service
ELECTRONIC ARTS™

ADAPTATIONS



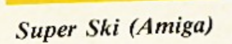
Vixen (Amiga)





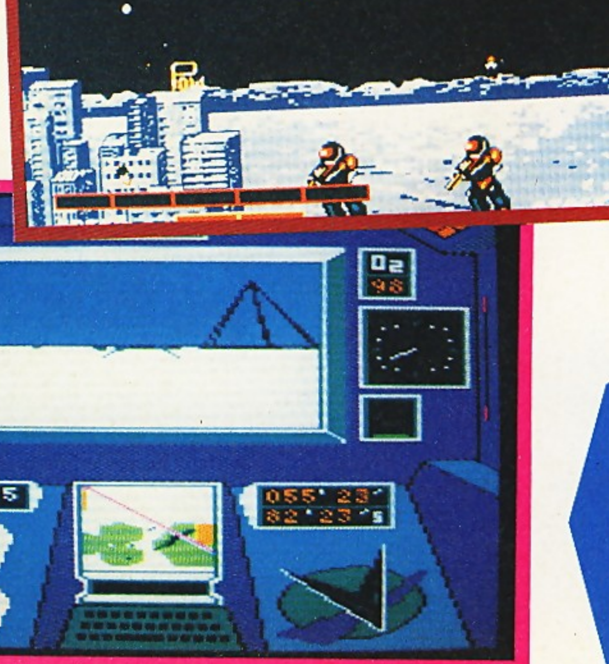
Vixen (PC Ega)





Super Ski (Amiga)

Side Arms (ST)



• **A**vec **Side Arms** sur **ST**, GO ! Signe une adaptation des plus correctes de ce coin-op de Capcom. Les graphismes, les bruitages, l'illustration musicale et l'animation sont réussis mais le niveau de difficulté nous a semblé un peu élevé. Tant mieux pour les champions, tant pis pour les autres. Hélas, l'option 2 joueurs, présente sur l'original et la version C64, a disparu lors du passage sur ST. Quant à la notice, elle n'évoque même pas les commandes pour cette adaptation...

• **M**artech fait plaisir aux possesseurs de **PC** et autres **Amiga**. Voici **Vixen**, la plantureuse blonde capable de se changer en renard. C'est mon pote Marcel, le rédac'chef de PCompatibles qui va être content : sur PC, la carte EGA est reconnue automatiquement ce qui laisse au jeu (et à l'héroïne) tout son charme. Par contre, si sa foulée est toujours aussi majestueuse, elle est beaucoup plus lente, hélas ! Par contre, la version Amiga ressemble à s'y méprendre à la version ST. Alors ? Ben, c'est tout bon...

• **M**erci Microïds, d'avoir pensé à nous, utilisateurs de l'**Amiga**. Cette version de **Super Ski** est époustouflante à l'image de ce qui avait été fait sur ST. Impression de vitesse, sauts sur les bosses, bords de piste matérialisés par des tas de neige, et toutes les options d'entraînement, de compétition, de choix des pistes. A ne pas rater !

• **Bermuda Project** de Microrsoft vient de sortir sur **Amiga**. C'est une adaptation qui ressemble tant à la version ST que nous ne vous mettons pas de photo... d'autant plus que les graphismes n'ont rien de génial. Si vous en doutez, relisez Arcades n° 10.

• **E**lectronic Arts a sorti **Arctifox** sur Amstrad **CPC**. Certains pourront le trouver-bien. Nous, on pense que l'adaptation n'est pas très réussie, les déplacements sont assez lents et les réactions sont molles... Fort heureusement, il reste la part de stratégie qui, finalement, prime sur l'arcade. Si vous attendiez avec impatience après avoir lu notre test dans Arcades n° 3, vous vous laisserez peut-être tenter !

• **Gunship** est là ! Possesseurs de **CPC**, vous avez bien entendu, Gunship est là ! Avouez que vous l'attendiez ! Les champs de bataille, la gloire, les médailles sont à la portée de vos talents de pilote d'hélico. MicroProse a éprouvé quelques difficultés pour adapter cette valeur sûre de la simulation sur Amstrad : les animations sont assez lentes mais les détails et les couleurs sont là... On ne peut pas tout avoir avec un 8 bits ! Pilotes d'hélicoptères de combat, à vos casques !

• **L**'élite, c'est vous ! Non, c'est Elite, pardon... Voici **Ikari Warriors** sur **Amiga**. De belles soirées en perspective, à affronter les guérilleros dans la sueur et l'enfer. Un must parmi ce genre de jeux... A posséder si vous aimez la guerre et l'arcade sans pitié !

• **Lazer Tag** est sur Amstrad **CPC**. Dans l'ensemble, les caractéristiques essentielles de ce jeu présentés dans Arcades n° 10 n'ont pas beaucoup changé. Le niveau de difficulté reste assez bas et GO ! donne aux possesseurs de CPC une version aux graphismes et illustrations sonores plutôt corrects. Mais l'animation est lente...

• **Mortville Manor**, longtemps en tête de hit sur ST vient d'être édité par Lankhor sur Amiga. Les graphismes sont semblables à ceux de la version précédente. La synthèse vocale a, par contre, souffert de cette adaptation. Mais dans l'ensemble, le jeu conserve ses qualités, alors pourquoi ne pas vous laisser tenter par l'aventure ?

Gunship (CPC)

Ikari Warriors (Amiga)

Lazer Tag (CPC)

Microdeal, avec **Tanglewood**, avait signé sur ST un logiciel original et de qualité. L'aventure se passe sur une planète étrange et les graphismes sont soignés. Le passage sur **Amiga** est agrémenté de textes en français. Devant tant d'efforts, pour ne pas se laisser séduire, il faudrait n'aimer que les shoot'em up !



Mortville Manor (Amiga)



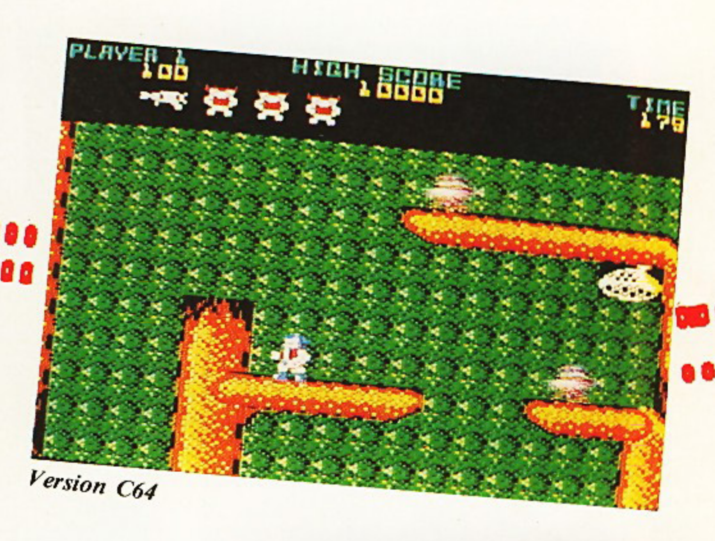
Ah oui, pour notre premier jeu de la semaine, nous avons choisi un soft qui déchaîne la critique chez nos testeurs. Pour certains, c'est une excellente adaptation, pour d'autres en revanche, c'est bien plus que décevant.
Tout d'abord, il est bon de souligner, que ce jeu était annoncé depuis quelque temps, donc très attendu des joueurs.
C'est pourquoi il nous a semblé intéressant d'en faire le tour en tentant d'en extraire tout ce qu'il peut présenter de bon ou de mauvais.

L'avis de la rédaction

Nous, nous avons testé les versions C64, ST et CPC. Pour la dernière, il faut bien avouer qu'elle n'a franchement rien de génial. Aussi nous ne vous conseillerons pas l'achat de Bionic Commando sur CPC (sauf si vous ne connaissez pas la version de salle de jeux). Sur C64 on ne peut pas négliger la qualité de la réalisation qui vous permet de guider les membres du commando avec beaucoup de facilité et qui présente une musique franchement sympa. Seul reproche, le graphisme des décors est trop fourni et particulièrement lassant pour les yeux.



Version CPC



Version C64

Tout d'abord, voici l'avis de deux testeurs fous, Frédéric et Rodolphe.

"Engagez-vous qu'ils disaient, engagez-vous, vous verrez du pays" qu'ils ajoutaient eh bien je me suis engagé dans les Bionic Commando, et aujourd'hui j'en bave. Les forces extraterrestres de l'ignoble Zargon oppressent et saccagent la terre, la seule chance de sauver notre bonne vieille planète c'est nous les Bionics Commandos. Il faut vous dire que nous ne sommes pas n'importe qui mais l'élite des commandos. Notre bras bionique qui, en se tendant, s'agrippe à tout objet au-dessus de lui nous permet de grimper et de nous balancer de plate-forme en plate-forme. Les extraterrestres n'ont qu'à bien se tenir, notre bras nous aide aussi à attraper des provisions et des armes parachutées dans la zone de combat. Ce terrible bras, et c'est là sa dernière qualité (si je vous jure !), peut aussi asséner des coups mortels aux ennemis. Ainsi équipé il n'y a plus qu'à passer à l'attaque. Le but de notre mission est de détruire l'ordinateur commandant le lancement d'une terrible arme mise au point par les vilains envahisseurs. Mais avant d'en arriver là, il y a du pain sur la planche, et des extraterrestres à mettre entre quatre planches à dix pieds sous terre. Pour atteindre l'ordinateur il va vous falloir traverser cinq zones de combat différentes et plus difficiles les unes que les autres. Chaque champ de bataille possède un décor différent, on découvre successivement une forêt mourante, un château, un complexe souterrain, une salle de contrôle, un silo. Les ennemis que vous allez devoir détruire sont nombreux et très variés, cela va des abeilles géantes aux extraterrestres kamikazes.
En définitive on passe un bon moment avec "Bionic Commando". La progression de niveau en niveau pas trop difficile donne envie de continuer. Bionic Commando est un bon jeu d'arcade-aventure qui soutient la comparaison avec d'autres.
Rodolphe

Testé sur CPC

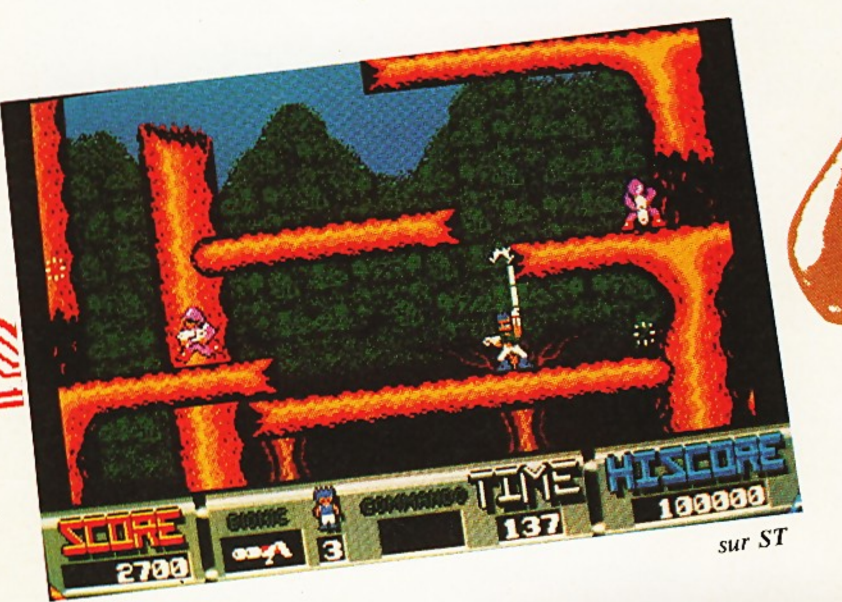
Fiche technique

Alors tu le trouves comment Bionic Commando sur CPC ? Ben je pense qu'ils se sont pas mal débrouillés pour adapter ce célèbre jeu de café de chez Capcom sur notre ordinateur préféré. Les graphismes sont de bonne qualité, on regrette cependant d'avoir un peu mal aux yeux rapidement (choix des couleurs et finesse des personnages). Le son peu présent (bruits du bras bionique et des tirs) est néanmoins suffisant. Il est dommage que seulement un peu plus de la moitié de l'écran soit utilisée. En effet est-il bien utile de voir inscrit "Bionic Commando" sur une si grande partie de l'écran ? En conclusion si vous aimez l'arcade-aventure vous pouvez acheter Bionic Commando.

13/20
Distrayant, j'y retourne.

Version Atari ST enfin.

Voici un jeu un peu déroutant au départ mais très vite captivant. Les sprites, de petite taille sont bien animés, la musique est tout à fait en harmonie avec la rapidité du jeu. Côté couleurs, c'est beaucoup plus clair que la version C64, aussi cela permet de jouer beaucoup, beaucoup plus longtemps. L'intérêt est sans cesse croissant, aussi Bionic Commando deviendra vite l'un des jeux que vous aurez à la portée de la main, tout près du micro...
Dans l'ensemble, concluons en disant que Bionic Commando répond tout à fait à l'appellation "Jeu d'arcade", tant pour la rapidité que pour l'intérêt. Notre note globale sera donc supérieure à celles attribuées par Frédéric et Rodolphe. Pour nous Bionic Commando, ça vaut tout de même 15/20.



sur ST

Cela faisait déjà dix ans que l'envahisseur décimait notre monde. L'Homme qui valait trois milliards avait sûrement disparu mais nous, nous possédions encore des membres bioniques pour mieux nous défendre contre les forces ennemies.
Les "Bionic Commando" (ou commandos bioniques, au choix) furent créés pour détruire la base où se trouvait l'ordinateur commandant les armes destructrices des envahisseurs.
Ce n'était en fait que des extraterrestres venus d'ailleurs mais terriblement cruels.
Voilà en quelque sorte le scénario de la dernière adaptation d'un jeu Capcom donc c'est encore un jeu d'arcade (ah, vous l'aviez deviné !).
Frédéric

Testé sur ST

Fiche technique

Venu des cafés où les passionnés des jeux d'arcades dépensent leur agent voici le logiciel ("Bionic Commando" évidemment). A présent, vous n'aurez qu'à dépenser un peu d'énergie pour manipuler le joystick (ou la souris).
Très simple d'utilisation, on comprend rapidement le but du jeu, qui n'a rien d'original : avancer et détruire.
Les graphiques du fond et les personnages sont très médiocres mais l'animation est assez bien réussie.
Par contre l'ordinateur émet une musique mélodieuse que l'oreille aime à entendre.
Enfin un jeu d'arcade avec une bonne animation sonore mais trop décevant si on prend en compte l'originalité et le graphisme.

10/20

ViruS

FIREBIRD
Arcade



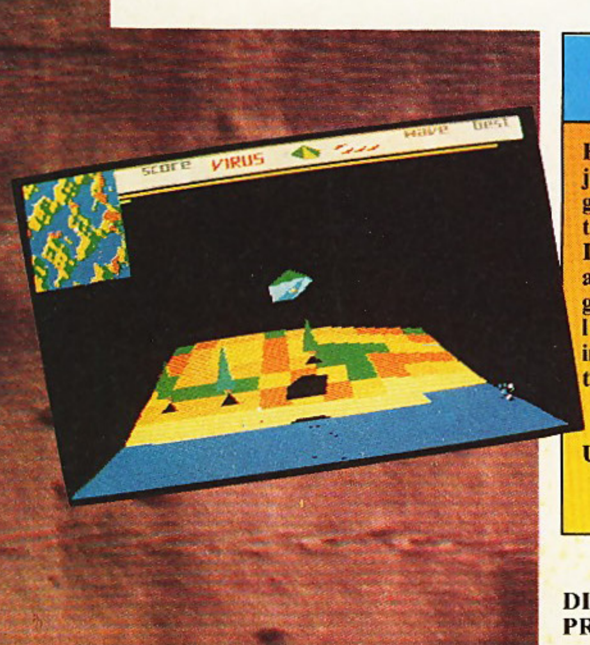
OriginalitE
O
Arcades

Dérivé d'un jeu sur Archimèdes, voici un soft très particulier dont le but est de sauver la planète, envahie par les extraterrestres. Ces derniers ont décidé de polluer le paysage en y pulvérisant un virus. Classé parmi les jeux d'arcades, ce logiciel n'est pourtant pas un shoot'em up.
C'est d'abord un jeu dont la principale qualité est la 3D. En effet, les paysages semblent flotter dans l'espace et l'engin que vous dirigez est semblable à un cerf-volant. Vous le guidez soit grâce aux touches du clavier, soit avec la souris.
Mais le propre de ce jeu est l'inertie. C'est pourquoi il vous sera excessivement difficile de guider le vaisseau. C'est aussi ce qui fait de lui un excellent soft, dont l'originalité n'est plus à démontrer et dont l'intérêt croît sans cesse. C'est, sur ce point, presque aussi captivant que The Sentinel. C'est vous dire ...
En tout cas, tirons notre chapeau aux programmeurs et graphistes de chez Firebird qui savent créer des jeux "intemporels".
Laurence

Un autre avis

La première approche avec ce jeu pourrait être : "Non, mais dites, qu'est-ce que'c'truc ?" tant les graphismes, le décor, le scénario sortent de l'ordinaire. Et peu à peu on est charmé par son originalité, ce sentiment de nouveauté et la surprise de départ se transforme bientôt en curiosité elle-même devenant de la sympathie pour finir en franche adoration. D'autant plus que la richesse de ce jeu est certaine. Je vous garantis des heures, souris à la main, afin de bien maîtriser votre hoverplaner car son mouvement, basé sur le problème de l'inertie est très difficile à contrôler et cette difficulté aura peut-être tendance à rebuter les moins courageux. Mais ce qui est sûr, c'est que cette première étape passée, votre hoverplaner bien en main, vous avez devant vous des heures de jeu !
Il vous faudra en effet parcourir le monde entier, chercher vos ennemis, les détruire afin de veiller au salut de notre bonne planète.
Tout ceci dans un décor fabuleux, une musique aussi variée qu'étrange, voire même angoissante.
N'hésitez pas à entrer dans le monde de Virus ! Je lui mettrai 16/20.
Nathalie.

Testé sur ***ST***



Fiche technique :

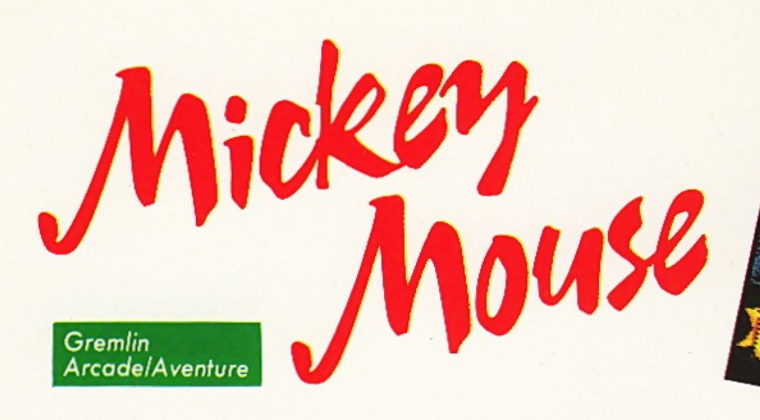
Fantastique réalisation pour un jeu quasi "indomptable"... Les graphismes sont soignés sans toutefois présenter trop de détails. Les bruitages assez limités sont adéquats mais ce qui fait toute la grandeur de la réalisation, c'est l'animation excellente, presque irréelle. Difficile de décrire davantage Virus. A vous de le découvrir.

16/20
Un jeu qui devient vite une drogue...





DISPONIBLE SUR ST
PROCHAINEMENT SUR AMIGA.



Gremlin
Arcade/Aventure

Version SPECTRUM

Sur une célèbre musique de Paul Dukas, voici l'entrée en scène de la souris la plus célèbre du monde : Mickey Mouse (il y a aussi Speedy Gonzales mais se sera pour plus tard...). Notre petit héros en short rouge et gants blancs va tenter de rendre la sérénité à Disney Land.
Pour ce faire, il va devoir réaliser une opération de sauvetage des quatre tours du château de Disney. Il posséde, à cet effet, deux armes. L'une, le maillet, lui servira à taper sur la tête de certains monstres (les grands monstres à la mâchoire de requin, au pantalon vert et aux menottes agitées par exemple). L'autre arme, un revolver à eau, est la plus utilisée car c'est elle qui met à mort les dinosaures, les petits fantômes à lunettes...
L'eau, qui sert de munitions, est la force vitale de Mickey, c'est pourquoi il est très important tout au cours de la partie d'avoir un œil sur le compteur Lorsqu'un monstre meurt, il laisse toujours à la souris noire un bonus. Dans environ 80 % des cas, il s'agit d'une fiole d'eau mais parfois aussi d'une clé (indispensable pour visiter toute la tour) ou de glue, d'armure, d'éclair dont la fonction est expliquée dans la notice.
A vous de venir en aide à la plus mignonne de toutes les souris, vous verrez que ça vaut vraiment la peine d'être acheté.
Laurence

Un autre avis

Rien que le personnage de Mickey devrait suffire à assurer le succès (commercial) de ce jeu, il faut reconnaître qu'il possède suffisamment d'atouts pour justifier, au moins en partie, sa probable entrée dans les hits. Le jeu n'est pas trop facile et le château de Disney ne sera pas sauvé de si tôt. Jeu d'échelles, labyrinthes, tapis roulant... L'univers du château est assez varié, de même que les ennemis que rencontrera Mickey. Certes, la version ST est la plus réussie, grâce aux possibilités de la machine, mais il ne faut pas oublier les autres machines. Si l'on fait une synthèse de la réalisation d'ensemble on arrive à une note que je situerai à 14/20.
Marc

Testé sur ST

Version C64

Version CPC

Fiche technique :

**Mickey Mouse est sans conteste l'un des softs les plus sympa que j'aie rencontrés ces derniers temps. En effet, il possède tout ce qui est nécessaire à une future tête de hit.
De la musique (inspirée de l'Apprenti Sorcier), aux effets sonores fantastiques, de la fidélité au personnage fétiche de Walt Disney, de la qualité de l'animation (très "dessin animé") aux superbes couleurs, de la difficulté du jeu enfin à l'intérêt sans cesse croissant : rien n'a été oublié.
C'est super mignon, brillamment réalisé, bref c'est pour moi un véritable coup de cœur.**

18/20
Sur ST, c'est génial



Version CPC

Version CPC

J'ai testé la version CPC et l'ai trouvée bien moins intéressante que la version ST.
En effet, malgré une animation réussie, il faut avouer que les décors sont trop fournis en détails, ce qui rend le jeu très difficile. En outre, il existe dans cette version beaucoup plus de labyrinthes à explorer que sur ST. On a vu de bien meilleures réalisations sur CPC. Dommage pour Mickey...
13/20

Version C64

Cette fois, les labyrinthes ressemblent beaucoup à ceux que l'on rencontre sur ST, ainsi la carte établie est la même pour les deux versions. La réalisation est plutôt sympa pour les salles secondaires mais très décevante pour les principales salles de la tour : Mickey a pris un coup de soleil...
14/20

Version Spectrum

Voilà une version dont la réalisation est de bonne facture. L'animation est fluide et rapide, ce qui est rare sur Spectrum. Les labyrinthes identiques à la version CPC sont toutefois plus clairs, bref, voici qui devrait réjouir les possesseurs de Spectrum.
15/20

Disponible sur ST, CPC, C64, Spectrum.
Bientôt sur Amiga.



Testé sur ST

Sur ST

Mickey Mouse : le labyrinthe de la flaque

Murs délimitant les salles — Cloisons à l'intérieur des salles

Escalier que l'on trouve dans les salles de départ

(N.B. : l'intérieur des salles est légèrement différent dans les versions CPC et Spectrum mais le plan reste identique)

STREET FIGHTER

Go ! Arcade/Combat



Version CPC

Vous avez l'âme d'un combattant mais la nature a été chiche avec vous et vos possibilités physiques sont plutôt limitées ? (Pourtant, allez, avouez-le, vous les avez fréquentées les salles de musculation... ! et malheureusement sans résultat, vous n'êtes toujours pas une armoire à glace...)

Eh bien, l'avantage avec Street Fighter, c'est qu'il vous met dans la peau d'un beau et fort athlète (vous savez avec des muscles volumineux, ouais !, un peu comme musclor...). Vous allez donc pouvoir vous venger de la nature en vous battant dans les rues des grandes villes de cinq pays différents (disons pour tester vos connaissances en géographie : Londres, New-York, Pékin, Tokyo et attention un peu plus dur... Bangkok) contre 10 des pires caïds du coin (vous voyez un peu du genre Hooligan...).

Ainsi, en plus, vous vous paierez à domicile un voyage à travers le monde : chouette, non ?!

A vous de choisir votre pays et d'utiliser vos tours de force : allez y, un coup de poing en pleine figure, oh il a l'air tout paf le Ricain... et hop ! un saut périlleux au-dessus de sa tête, on s'accroupit, une demi-vrille, un coup de pied : il est à terre. Facile, non ? Ouais, mais faites gaffe de ne pas ramasser trop de marrons sinon votre force va diminuer et vous allez bientôt gésir aux pieds de votre adversaire...

Et surtout, gardez de la force pour la manche spéciale, car vous devrez alors fendre à la seule force de vos mains, grâce à un coup de karaté une énorme pile de pavés en béton... Alors, si comme moi vous tenez à vos mains (sans quoi je ne pourrais plus vous écrire...) vous avez intérêt à vous ménager lors de vos combats...

Bonne chance, futur monsieur muscles.

Nathalie

Testé sur AMIGA

Un autre avis

Vu la tronche des mecs qui m'attendent au coin d'la rue, je sens que ça va cogner dur ! Z'ont pas de frimousses de premiers communiants... Qu'on soit à Tokyo ou à Londres, c'est toujours la même chose : on peut pas s'ballader sans tomber sur les loubards du coin. Karaté, boxe française ou... totale improvisation dans un style très personnel, tous les coups sont permis. Dix adversaires m'attendent mais j'ai bon moral : on ne m'a pas appelé Street Fighter pour rien. Mon nom c'est Ryu et l'adversaire que je redoute le plus c'est Birdie, un colosse punk aux coups de boule redoutables. Mais j'ai un bon dentier !
Marc

Testé sur ***CPC et ST***

Un autre avis

Ben moi, je suis déçue... Non pas par le soft mais par la façon dont il est perçu... Ouais, pour moi Street Fighter c'est un superbe jeu de Kung Fu, un peu lent certes, mais extrêmement bien réalisé quant aux détails et tout particulièrement à la physionomie des combattants. Moi je lui mets une bonne note pour la finesse des techniques de combat, pour la richesse des décors et sprites. En plus, avouez que des sprites de cette taille là, ça ne court pas les rues.
Alors pour Street Fighter, je me fierai à mon coup de cœur et lui attribuerai 16/20.
Laurence

Fiche technique

Dans le cadre de son accord avec Capcom, Go ! signe avec Street Fighter une nouvelle conversion de jeu de café. Si les sprites sont de taille respectable, les décors bien agréables et la musique sympathique, sur ST comme sur Amiga, les animations sont un peu lentes (surtout si l'on se réfère au jeu d'origine). Par contre la conversion sur Amstrad CPC, abstraction faite des couleurs limitées à 4, est assez réussie sur le plan de la rapidité. Manque la musique ! Sur C64, les sprites sont un peu plus petits. Les commandes au joystick sont bien étudiées et requièrent une bonne coordination des mouvements. Après tout, les arts martiaux, c'est un peu ça ! Dans l'ensemble, on est en présence d'un bon jeu qui paraîtra facile... donc d'un moindre intérêt aux habitués des salles d'Arcades et un peu plus difficile aux autres joueurs. Signalons enfin le manque de rigueur dans la réalisation de la notice qui passe sous silence ou explique mal certaines options du jeu.

13/20
En oubliant la lenteur sur les 16 bits et pour récompenser la conversion sur CPC.

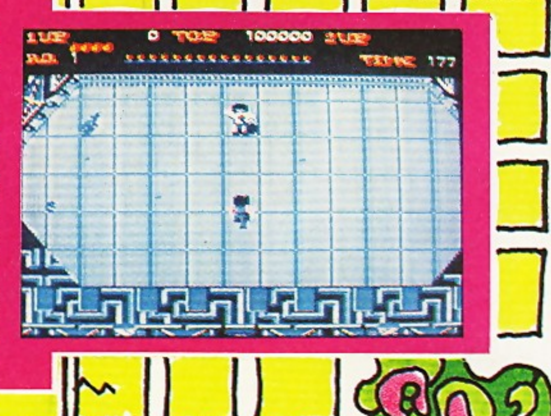
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, C64, CPC.
BIENTOT SUR SPECTRUM.



Projetons-nous dans le temps. Nous sommes en 2089, la terre, notre planète a été envahie par des aliens difformes qui ont pris nos dix camarades en otages. Il va donc falloir libérer ces personnages en un minimum de temps, tout en détruisant le plus possible d'aliens et en évitant leurs attaques soudaines.
Scénario classique pour un jeu d'arcade qui n'est autre que l'adaptation d'un coin-op de Sega. C'est d'ailleurs pourquoi ce titre a été développé sur la console du même nom.
Dans les trois versions que nous avons testées, le scénario est identique, le plan semble très proche mais la difficulté n'est pas la même. Côté réalisation, c'est sans doute la version ST qui détient la pole position malgré un scrolling trop saccadé.
Mais prenons plutôt les versions une par une.

Version C64

Cette fois, c'est en tournant le potentiomètre du volume à fond que vous apprécierez pleinement ce jeu. Encore bravo, le C64 a été exploité parfaitement pour ses qualités sonores. En revanche, les sprites sont un peu trop petits et leur animation est trop "flottante"... Le jeu n'en perd toutefois pas son intérêt. Les couleurs sont nombreuses et Ace prouve encore une fois que ce bon vieux Commodore est toujours un chouette micro. Alors Commodoristes, qu'attendez-vous pour vous procurer Alien Syndrome ?
14/20



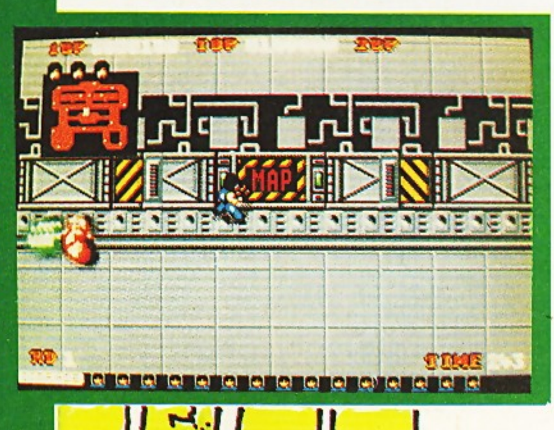
Version Sega

Malgré une musique peu fouillée, ce soft est une réussite supplémentaire dans la collection des softs pour console. D'un graphisme travaillé (sans toutefois être fantastique) ce jeu présente de nombreuses autres qualités : l'animation est correcte, le scrolling est fluide, l'intérêt sans cesse croissant et la difficulté bien dosée. Bref, un soft de plus à posséder dans votre ludothèque.
14/20

Et, pour terminer, le "nec plus ultra" : la version ST

Ben oui ! Faut bien l'avouer ! C'est une réussite totale. Moi, j'ai adoré, j'adore toujours et je sens que je ne suis pas prêt à m'en lasser... Le son est superbe, les graphismes fantastiques, l'intérêt décuplé par le fait qu'il ne faut pas remettre 5 balles à la fin de la partie. Bref, il faut absolument l'acheter, c'est un soft presque parfait. Presque car le scrolling a beaucoup déplu à mes p'tits yeux qui se sont mis à clignoter dans tous les azimuts (Note au rédacteur en chef : je n'avais pourtant pas bu de champagne. Alors...)

16/20
Moi, je n'arrête pas d'y jouer...



Un autre avis :

J'ai vu, rapidement il est vrai, les différentes versions d'Alien Syndrome et elles ont un point commun : la qualité de la réalisation. Je ne reviendrai par sur le scénario ni sur l'originalité et sur l'intérêt de ce genre de jeu : on aime ou on n'aime pas et, sous certains aspects, il me fait un peu penser à un Gauntlet II... Ce qui est sûr, c'est qu'il plaira aux habitués du coin-op, même s'ils ne retrouvent pas, réunies sur un même micro, toutes les qualités de l'original.
Marc

14/20
Surtout grâce aux versions ST et Console

DISPONIBLE SUR SEGA, ST, C64.



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

MINITEL

– 10 % SUR TOUS NOS PRODUITS !
3615 - Tapez CLUBTEL ★ STAR

- DES NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR SUR TOUTES MACHINES.
- LES HITS-PARADES PAR ORDINATEURS.
- DES LISTES DE TITRE SÉLECTIONNÉS.
- DES PROMOTIONS A PRIX ÉCRASÉS.
- LA MESSAGERIE.
- LA RUBRIQUE INFORMATIONS.
- PASSEZ VOS COMMANDES PAR MINITEL ET GAGNEZ **10 %** !!!

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

NOUVEAUTÉS

AMSTRAD

	6-PACK VOL. 3	95 F	145 F
•	20000 LIEUX SOUS LES MERS		169 F
	ADVENCED ART STUDIO		259 F
	ALBUM UBI	159 F	189 F
	ALBUM EPYX	99 F	159 F
•	ALL STARS	85 F	145 F
•	APOCALYPSE	159 F	215 F
	AQUANAUTE	119 F	159F
	ARCADE ACTION	109 F	189 F
	ARKANOID 2	89 F	139 F
•	ARTIC FOX	149 F	189 F
•	BAD CAT	89 F	149 F
•	BARBARIAN II	85 F	135 F
•	BARD'S TALE I (F)	149 F	199 F
	BED LAM	89 F	149 F
	BEYOND THE ICE PALACE 95 F		139 F
•	BIONIC COMMANDOS	95 F	139 F
•	BLACK LUMP	85 F	145 F
	BLOOD BROTHERS	95 F	145 F
•	BOBO	155 F	195 F
	BUBBLE BOBBLE	95 F	159F
	BUGGY BOY	85 F	145 F
	CALIFORNIA GAMES	99 F	149 F
	CHAMPIONSHIP SPRINT	99 F	149 F
	CHARLIE CHAPLIN	95 F	145 F
	CONSPIRATION	145 F	185 F
	CRASH GARRET		199 F
	CRAZY CARS	129 F	185 F
	DARK SCEPTRE	105 F	159 F
•	DARKSIDE	95 F	139 F
•	DEFENDER OF THE CROWN	NC	NC
	DESOLATOR	90 F	145 F
•	DREAM WARRIORS	95 F	139 F
	ENLIGHT. DRUID II	95 F	145 F
•	E.X.I.T.	135 F	175 F
	FER ET FLAMME		255 F
	GABRIELLE	119 F	155 F
•	GARFIELD	85 F	135 F
	GAUNTLET II	99 F	149 F
	GOLD HITS III	109 F	189 F
•	GREAT GIANNA SISTERS	99 F	129 F
•	GUNSHIP	145 F	185 F
	GUNSMOKE	99 F	149 F
•	HIGHT EPIDEMY	115 F	155 F
•	HOPPING MAD	99 F	139 F
	HURLEMENTS		159 F
	IKARI WARRIORS	99 F	129 F
	IMPOSSIBLE MISSION II	99 F	149 F
	INSIDE OUTING	139 F	189 F
	JINXTER		185 F
•	KARATE ACES	115 F	159 F
	KARNOV	85 F	145 F
	L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
•	L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	145 F	199 F
	L'OEIL DE SET	135 F	175 F
	LA CHOSE DE GROTEMBURG	125 F	159 F
	LA COLLECTION KONAMI	99 F	185 F
	LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
	LAZER TAG	99 F	159 F
	LE JEU DU ROY	99 F	159 F
	LE MAITRE DES AMES		175 F
	LE MANGE-CAILLOUX	99 F	155 F
	LE MESSIE (compilateur intégral)		390 F
	LES GEANTS D'ARCADE	109 F	189 F
	LES GREMLINS	105 F	165 F
	LES PRIVES	145 F	195 F
•	MARAUDER	95 F	145 F
	MASTERS OF THE UNIVERSE	119 F	155 F
	MATCH DAY II	85 F	149 F
•	MICKEY MOUSE	95 F	145 F
	NEBULUS	99 F	145 F
	NIGEL MANSEL	95 F	139 F
	NORTH STAR	89 F	159 F
	OUT RUN	95 F	149 F
	OXPHAR		199 F
•	PEGASUS	145 F	189 F
•	PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
	PIRATES		159 F
	PLATOON	89 F	129 F
	POWER PLAY	105 F	159 F
	PROHIBITION	119 F	185 F
	PREDATOR	95 F	149 F
•	PRO BMX SIMULATOR	75 F	
	PROFESSION DETECTIVE		249 F
	QIN		259 F
	QUAD	145 F	185 F
•	ROAD BLASTER	95 F	139 F
	ROLLING THUNDER	99 F	149 F
•	SALAMANDER	85 F	135 F
•	SHACKLED	89 F	145 F
•	SKATE CRAZY	89 F	145 F
•	SKY HUNTER	145 F	185 F
	SIDE ARMS	99 F	145 F
	SPACE RACER	135 F	189 F
	SPY VS SPY TRILOGY	99 F	145 F
•	STREET FIGHTER	95 F	145 F
•	STREET SPORT BASKETBALL 95 F		145 F
•	SUPER FLIPPARD	75 F	
	SUPER HITS N° 2 (OCEAN) 115 F		165 F
•	TARGET RENEGADE	89 F	145 F
•	THE ARCHON COLLECTION 149 F		189 F
•	THE FURY	95 F	145 F
	THE HUNT OF RED OCTOBER	145 F	179 F
	TOP 10 ELITE	99 F	139 F
	TRESORS D'US GOLD	115 F	159 F
	TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
•	V 2		155 F
	VAMPIRE EMPIRE	125 F	165 F
•	VINDICATOR (GREEN BERET II) NC		NC
	VIXEN	99 F	145 F
•	VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE		275 F
•	WINTER GAMES II	NC	NC
•	WIZARD WAZ	39 F	139 F

ATARI ST

UTILITAIRES

ADVENCED ART STUDIO	215 F
BECKER TEXT	675 F
CALCO ou DATA ou TEXTOMAT	369 F
CALCOMAT PLUS	599 F
COMPILATEUR GFA BASIC	285 F
DEGAS ELITE	265 F
EMULATOR PC DITTO	785 F
FIRST WORLD PLUS	995 F
GFA BASIC	385 F
INTERPRETEUR C	389 F
LATTICE C	895 F
LE REDACTEUR	475 F
MUSIC STUDIO	345 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	279 F
PROFIMAT	425 F
SUPERBASE	849 F
SUPERBASE PRO	2.295 F

LIVRES

102 PROGRAMMES POUR ST	159 F
BIBLE DU 520 ST	199 F
BIEN DEBUTER AVEC LE ST	139 F
C SUR ST	185 F
DU BASIC AU C	145 F
FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT	150 F
GRAPHISME EN 3 D	179 F
GRAPHISME EN GFA	235 F
GRAPHISME ET SON	145 F
GUIDE FIRST WORLD	139 F
LIVRE DU GFA	199 F
LIVRE DU GFA + DISK	265 F
LIVRE DU GEM GFA-ASS	185 F
LIVRE DU LECTEUR DE DISK ATARI	179 F
LIVRE DU LECTEUR DE DISK + DISK	299 F
LIVRE DU LOGO ST	145 F
MUSIQUE ET MIDI	145 F
MUSIQUE ET MIDI + DISK	265 F
MUSIQUE ET SON	155 F
PEEKS ET POKES DU ST	139 F
PROGRAMMATION EN BASIC SUR ST	195
PROGRAM. EN ASS. 68000 SUR ST	145 F
SOS BASIC GFA	146 F
ST SHOW	100 F
TRUCS ET ASTUCES	145 F

JEUX

	20000 LIEUES SOUS LES MERS	199 F
•	ALBUM JEUX 1	199 F
•	ALIEN SYNDROME	189 F
•	ARKANOID II	185 F
•	ARMAGEDON	199 F
•	ARMY MOVES	169 F
	BAD CAT	199 F
	BARD'S TALE	225 F
	BATTLE SHIPS	149 F
•	BERMUDA PROJECT	195 F
	BEYOND THE ICE PALACE	175 F
•	BIONIC COMMANDOS	195 F
	BLACK LUMP	199 F
	BOB MORANE : OCEANS	199 F
•	BOMBJACK	175 F
	BUBBLE GHOST	179 F
	BUGGY BOY	185 F
	CARRIER COMMAND	229 F
•	CHARLY CHAPLIN	185 F
	CHESS MASTER 2000	229 F
•	CHUBBY GRISTLE	165 F
•	COLONIAL CONQUEST (F)	229 F
•	CORRUPTION	229 F
	CRASH GARET	245 F
	CRAZY CARS	225 F
	DARK CASTLE	259 F
	DEFENDER OF THE CROWN	289 F
•	DESOLATOR	185 F
	DUNGEON MASTER	239 F
•	ELF	195 F
•	EMPIRE CONTRE-ATTAQUE	185 F
	ENDURO RACER	175 F
	EXPLORA	335 F
•	FER ET FLAMME	279 F
•	FIRE AND FORGET	235 F
•	GARFIELD	175 F
	GAUNTLET II	199 F
•	GREAT GIANNA SISTERS	195 F
	GUNSHIP	245 F
	IMPOSSIBLE MISSION II	189 F
•	INDOOR SPORTS	225 F
•	IRON LORD	265 F
•	INSIDE OUTING	175 F
•	JET	365 F
•	KING OF CHICAGO	245 F
•	L'ANNEAU DE ZENGARA	225 F
	L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	275 F
•	L'OEIL DE SET	245 F
	LA GUERRE DES ETOILES	179 F
•	LE MAITRE DES AMES	225 F
	LEATHERNECK	205 F
	LES 3 MOUSQUETAIRES	199 F
	LORD OF CONQUEST	199 F
	MASTERS OF THE UNIVERSE	185 F
•	MICKEY MOUSE	185 F
	MINDFIGHTER	265 F
	NORTH STAR	179 F
	OBLITERATOR	215 F
•	OPERATION JUPITER (G.I.G.N.)	199 F
	OUT RUN	189 F
•	OVERLANDER	185 F
	PANDORA	199 F
•	PERSEE	195 F
•	PETER BEARDLEY'S INT FO	195 F
•	PEUR SUR AMYTIVILLE	225 F
	PHANTASIE III	245 F
•	PHANTASM	185 F
	PLATOON	185 F
	QIN	245 F
•	QUADRALIEN	199 F
•	QUESTRON II	225 F
	RETURN TO GENESIS	185 F
	ROAD WARS	185 F
	ROLLING THUNDER	185 F
•	SCENARY DISK EUROPE	199 F
•	SCENARY DISK JAPAN	175 F
•	SHACKLED	195 F
	SHADOWGATE	299 F
•	SIDE ARMS	195 F
•	SIDEWINDER	105 F
•	SINBAD	185 F
•	SKY CHASE	NC
	SKY FIGHTER	90 F
•	SKRULL	215 F
•	SPACE HARRIER	175 F
	SPACE QUEST II	269 F
	SPACE RACER	195 F
	ST WARS	245 F
	STARFLEET	249 F
•	STELLAR CRUSADE	269 F
•	STREET FIGHTER	199 F
•	SUMMER OLYMPIAD	165 F
•	SUNDOG	199 F
	SUPER SPRINT	155 F
	TEST DRIVE	265 F
•	THUNDERCATS	185 F
	TOP GUN	159 F
	TRIVIAL PURSUIT	279 F
	TURLOG LE RODEUR	225 F
	ULTIMA IV	245 F
•	VECTORBALL	156 F
	VERSAILLES STORY	245 F
•	VINDICATOR (GREEN BERET II)	NC
•	VIRUS	195 F
	VIXEN	195 F
	VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	235 F
	VOYAGER 10	285 F
•	WAR GAMES CONSTRUCTION SET (F)	235 F
•	WARSHIP	269 F
•	WINTER OLYMPIAD	195 F
•	WIZARD WAZ	199 F
•	WHIRLIGIG	185 F
	XENON	199 F
•	ZOMBI	195 F

AMIGA

UTILITAIRES EN FRANÇAIS

DATAMAT	435 F
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET	685 F
KINGWORDS	885 F
SUPER BASE PRO	2.295 F

LIVRES EN FRANÇAIS

102 PROGRAMMES POUR AMIGA	185 F
BIEN DEBUTER EN AMIGA	129 F
CLEFS POUR AMIGA	199 F
INTRODUCTION AU SYSTEME AMIGA	159 F
LIVRE DE L'AMIGA BASIC	245 F
LIVRE DE L'AMIGA DOS	199 F
LIVRE DU LANGAGE MACHINE AMIGA	179 F
TRUCS ET ASTUCES AMIGA	175 F

JEUX

•	20000 LIEUX SOUS LES MERS	199 F
	AARGH	209 F
•	ALIEN SYNDROME	179 F
	ARKANOID	289 F

APPLE II
APPLE GS
MACINTOSH
ATARI 2600
ATARI XE-XL
PCW
SEGA
SPECTRUM

CONSULTER NOTRE CATALOGUE OU NOTRE SERVEUR MINITEL

	BAD CAT	225 F
•	BARD'S TALE II	249 F
•	BERMUDA PROJECT	245 F
•	BEYOND THE ICE PALACE	245 F
•	BIVOLAC	240 F
•	BLACK LUMP	185 F
•	BOB MORANE OCEANS	249 F
	BOBO	249 F
•	BUGGY BOY	245 F
	BUBBLE BOBBLE	195 F
	BUBBLE GHOST	249 F
•	CARRIER COMMAND	229 F
•	CHUBBY GRISTLE	165 F
•	CORRUPTION	229 F
•	CRASH GARET	349 F
	CRAZY CARS	245 F
•	DEFCON 5	325 F
	DEFENDER OF THE CROWN	299 F
	DELUXE PAINT II	765 F
•	DONJON MASTER	NC
	ECO	229 F
•	ELF	199 F
	EXPLORA	335 F
	FERRARI FORMULA ONE	259 F
•	FIRE AND FORGET	235 F
	FLIGHT SIMULATOR II	345 F
	GARRISON 2	249 F
•	GETTYSBURG	275 F
	GRAND SLAM TENNIS	169 F
•	ICE HOCKEY	255 F
•	IKARI WARRIORS	215 F
•	INDIAN MISSION	179 F
	INTERCEPTOR	249 F
	JET	385 F
	KING OF CHICAGO	325 F
•	L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	339 F
	LA PANTHERE ROSE	259 F
	LEATHERNECK	185 F
•	MACADAM BUMPER	349 F
•	MANOIR DE MORTEVILLE	179 F
•	MIKE MAGIC DRAGON	159 F
•	NEWRO	229 F
	OBLITERATOR	229 F
•	PANDORA	185 F
•	PETER BEARDSLEY'S INT FO	199 F
•	PHALANX 2	155 F
•	PHANTASM	179 F
•	PHOTON PAINT	645 F
•	POWER STYX	169 F
	POWER STRUGGLE	249 F
•	QUESTRON II	NC
	RETURN TO ATLANTIS	199 F
•	RETURN TO GENESIS	195 F
	ROAD WAR	225 F
	ROCKFORD	209 F
•	ROCKET RANGERS	299 F
	SARGON III	345 F
•	SCENARY DISK JAPAN	175 F
•	SKY-FOX II	199 F
•	SPIN WORD	169 F
	STARFLEET	249 F
•	STREET FIGHTER	235 F
	STRIKE FORCE HARRIER	259 F
•	TANGLEWOOD	199 F
	TEST DRIVE	325 F
	THE ART OF CHESS	209 F
	THE ENFORCER	155 F
	THE THREE STOOGES (F)	299 F
	THUNDERBOY	165 F
•	THUNDERCATS	215 F
•	TRACER	255 F
	ULTIMA IV	349 F
	VAMPIRE EMPIRE	265 F
•	VECTORBALL	155 F
•	VIXEN	199 F
	WINTER OLYMPIADES 88	219 F
•	WHIRLIGIG	185 F
	WIZBALL	265 F
•	WORLD TOUR GOLF	249 F
	XENON	219 F
•	ZOOM	235 F

COMMODORE

	6-PACK VOL. 3	99 F	145 F
•	AMERICAN CIVIL WAR I		185 F
	APOLLO 18	99 F	149 F
	ARKANOID 2	95 F	145 F
	ARTIC FOX	109 F	175 F
•	BAD CAT	95 F	145 F
•	BARD'S TALE I	109 F	275 F
	BARD'S TALE II		199 F
	BEYOND THE ICE PALACE	99 F	129F
•	BIONIC COMMANDOS	95 F	145 F
•	BLOOD BROTHERS	99 F	165 F
	BUGGY BOY	99 F	155 F
	CHUCK YEAGER	115 F	185 F
	COLONIAL CONQUEST		259 F
	CORPORATION	99 F	159 F
	DARK CASTLE	99 F	139 F
•	DARKSIDE	95 F	129 F
	DEFENDER OF THE CROWN	129 F	145 F
	DEJA VU		165 F
•	DREAM WARRIORS	95 F	125 F
•	EMPIRE CONTRE-ATTAQUE	99 F	145 F
•	GREAT GIANNA SISTERS	95 F	129 F
•	HOPPING MAD	99 F	125 F
•	INFILTRATOR II		145 F
•	KARATE ACES	119 F	165 F
•	KING OF CHICAGO		NC
	LA COLLECTION DE KONAMI	99 F	189 F
•	LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS		159 F
	LES GEANTS D'ARCADE		189 F
	LORD OF CONQUEST	125 F	185 F
•	MARAUDER	99 F	149 F
•	MICKEY MOUSE	95 F	145 F
•	NIGEL MANSELL	95 F	155 F
•	NIMITZ	109 F	169 F
•	PANDORA	49 F	129 F
	PANZER STRIKE		299 F
	PATTON ET ROMMEL		159 F
	PEGASUS	95 F	145 F
	PHANTASIE II		215 F
	POWER AT SEE	119 F	189 F
	PREDATOR	99 F	145 F
	QUESTRON II		199 F
•	ROAD BLASTER	95 F	145 F
•	S.D.I.		NC
	SHACKLED	95 F	145 F
•	SINBAD		NC
•	SKATE CRAZY	95 F	145 F
	SKYFOX II		149 F
	SONS OF LIBERTY		199 F
•	SUMMER OLYMPIAD	95 F	139 F
	TEST DRIVE	99 F	155 F
•	THE FURY	NC	NC
•	THE PRESIDENT IS MISSING		135
•	THE THREE STOOGES		155 F
	THE TRAIN	115 F	165 F
•	TO HELL AND BACK	99 F	155 F
	TOP 10 ELITE	99 F	135 F
•	WASTELAND		175 F
	VIXEN	115 F	175 F
	VOYAGER		159 F
•	WINTER GAMES II		185 F
•	WIZARD WAZ	95 F	145 F
•	ZOMBI		175 F

IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

		3"1/2	5"1/4
•	3D GAME MAKER		225 F
	20000 LIEUX SOUS LES MERS	199 F	199 F
•	ACES HIGH		279 F
•	ALIEN FIRES	375 F	
•	ARAC		149 F
	ARMAGEDON		NC
•	ARTIC FOX	215 F	
	ARAC		149 F
•	B 24		255 F
•	BERMUDA PROJECT		NC
•	BOB MORANE OCEANS		249 F
	CHUCK YEAGER	329 F	295 F
•	CORRUPTION		229 F
	CRASH GARRET	299 F	299 F
	CRAZY CARS	259 F	215 F
	DEFENDER OF THE CROWN	299 F	299 F
•	DREAM WARRIORS		185 F
•	DUEL		245 F
•	EPYX ON PC		199 F
•	FIRE AND FORGET		195 F
	GABRIELLE	249 F	249 F
	GAUNTLET		225 F
•	INDIAN MISSION		179 F
	JET	309 F	309 F
•	KING OF CHICAGO		225 F
•	KRYSTOR	239 F	239 F
•	L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F	249 F
•	L'OEIL DE SET	249 F	249 F
•	L.A. CRACKDOWN		275 F
•	LAST NINJA		345 F
•	OFF SHORE WARRIOR	195 F	195 F
•	PC HITS II (Gyser, G. Bear, Wizzball, Arkanoid)	225 F	225 F
•	PEGASUS		225 F
	PIRATES		259 F
	PHANTASIE III		295 F
•	PLATOON		185 F
	QIN	259 F	259 F
•	QUESTRON II		245 F
•	RAMPAGE		215 F
•	SALOMON'S KEY		199 F
	SCENARY DISK EUROPE	225 F	225 F
•	SINBAD		NC
	SKY-FOX II		225 F
•	SONS OF LIBERTY		275 F
	SPACE QUEST II		219 F
•	STAR FLEET	NC	249 F
•	SUPER STAR ICE HOCKEY		265 F
•	SUPER STAR SOCCER		NC
•	TEAM MANAGER	275 F	275 F
	TEST DRIVE	295 F	269 F
•	THE PRESIDENT IS MISSING		245 F
•	THE THREE STOOGES		269 F
•	TRANTOR	199 F	199 F
	TRIVIAL POURSUIT	265 F	265 F
•	ULTIMA V		295 F
•	VECTORBALL		185 F
•	VIXEN		185 F
•	WAR GAMES CONSTRUCTION SET	245 F	245 F
•	WARSHIP		275 F
•	WIZARD WAR		275 F
	ZOMBI	249 F	249 F

MSX

•	COLLVELLIOUS	235 F
•	COLOSSUS CHESS IV	115 F
	CRAZY CARS	249 F
	DEAP FOREST	215 F
•	DRAGON KING (MSX 2)	239 F
	FORMULE ONE SPIRIT	209 F
	GUARDIC	199 F
•	HYDLIDE II	259 F
	KNIGHTMARE	159 F
•	MAJINKYU	235 F
•	MIRAI	219 F
	NEMESIS II	195 F
	ROAD FIGHTER	159 F
	SALAMANDER	229 F
	SKY JAGUAR	159 F
•	SUPER TRICORN (MSX 2)	219 F
	THE GOONIES	169 F
	THE MAZE OF GALIOUS	169 F
•	TRANTOR	105 F
	TREASURE OF USAS (MSX 2)	229 F
	TUER N'EST PAS JOUER	99 F
	VAMPIRE KILLER (MSX 2)	179 F
	YIE AR KUNG FU I	169 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST	75 F
ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANGEMENT DISQUETTES SERRURE :	
– pour 10 DK 3" et 3"1/2	55 F
– pour 40 DK 3" et 3"1/2	130 F
– pour 80 DK 3" et 3"1/2	150 F
– pour 50 DK 5"1/4	110 F
– pour 100 DK 5"1/4	165 F
CABLE IMPRIMANTE CENTRONIC POUR PC	79 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
CABLE MINITEL PC-AMIGA-ST	115 F
CABLE PRISE PERITEL (Télévision) :	
– AMIGA	145 F
– AMSTRAD	109 F
– ATARI ST	129 F

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTÉS ET LES AUTRES TITRES

CAISSON POUR CLAVIER	599 F
CASSETTES VIERGES (les 10)	75 F
DISQUETTES VIERGES	
– 3" - boîte de 5 (GODEX)	99 F
– 3" - boîte de 10 (AMSOFT)	250 F
– 3"1/2 - boîte de 10 (PRECISION)	155 F
– 5"1/4 - boîte de 10 (PRECISION)	95 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC (en V)	79 F
FILTRES ECRANS	
– COULEUR 12"	179 F
– COULEUR 14"	239 F
– MONO. 12"	139 F
– MONO. 14"	149 F
HOUSSES	
– AMIGA 500 ou 2000	125 F
– 464 ou 6128	115 F
– PCW 8512	149 F
– PCW 8256	189 F
– COMMODORE	125 F
– PC 1512	189 F
– 520 ST	149 F
– 1040 ST	189 F
– TO9	165 F
KIT DE NETTOYAGE 3" ou 3"1/2 ou 5"1/4	80 F
KIT DE TELECHARGEMENT (AMSTRAD)	95 F
LISTING 60 g. 400	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RALL. SOURIS ET JOYSTICK 20 cm POUR ST	45 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
SUPPORT ECRAN 14" (CPC-AMIGA)	160 F
SUPPORT ECRAN 12" (PC-ST)	130 F
SUPPORT IMPRIMANTE 80 col. :	
– SANS RECEPTACLE PAPIER	199 F
– AVEC RECEPTACLE PAPIER	345 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

CAPITAINE GRANT	99 F
GUN-SHOT I	59 F
2 GUN-SHOT I	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
2 JY2	100 F
MANETTE PC ANKO	156 F
PHASER GUN (AMIGA)	445 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II+	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
SPEED KING	119 F
2 SPEED KING	219 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO DOUBLE BRANCHEMENT	95 F
SUPER PRO TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY I	159 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE PRISE	100 F
2 SWITCH JOY DOUBLE PRISE	170 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
VENUS	149 F
WICO	145 F
2 WICO	245 F

THOMSON

•	CRAZY CARS	145 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)
•	ENDURO RACER	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)
•	ENIGME A MUNCH			235 F	(8 9)
	F-15 STRIKE EAGLE	155 F	(5 6)	209 F	(8 9 9+)
•	FLASH POINT	145 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)
	GAME OVER	155 F	(tous)	209 F	(8 9 9+)
•	INITIATION A LOGO	595 F			
	JUNGLE HERO	129 F	(tous)	159 F	(tous)
	KUNG FU	109 F	(tous)	139 F	(tous)
	LES CAVERNES DE THENEBE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
	MALETTE CREATION	ROM		579 (7 8 9 9+)	
	MALETTE COMMUNICATION			595 F	(8 9 9+)
	MISSION EN RAFALE	145 F	(tous)	189 F	(8 9 9+)
	QUAD	169 F	(8 9)	209 F	(8 9 9+)
•	RENEGADE	145 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)
	STONE ZONE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
	SPACE RACER	149 F	(8 9)	199 F	(8 9 9+)
•	SPOTS D'ETE	145 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)
•	TOP GUN	145 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)
	WIZZ BALL	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84. - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL ✱ STAR

– 10 %

Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons par pour responsable d'un retard de parution.

BON DE COMMANDE *(libellé en lettres majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 F.	
		Frais de Port		15 F.	
		C. R.			
		TOTAL			

Payez par Carte Bancaire

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date d'expiration ..... / .... Signature :

EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT.

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84. - 43.96.57.83

ARCADES 09/88

NOM ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
Ville ____________
Code postal ________ Tél. ________

MODE DE RÈGLEMENT

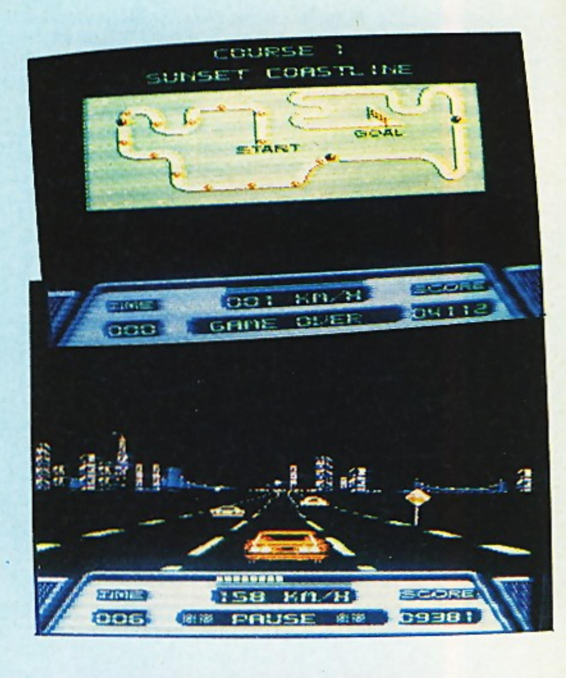
Chèque ☐ mandat-poste ☐
Contre-remboursement + **20 F.** ☐

(livraison sous 48 heures des produits en stock)



Nintendo
Simulation conduite

RAD RACER



Je dois l'avouer, c'est en boudant que j'ai chargé ma bécane avec Rad Racer en maugréant : encore une pâle version de Out Run ! Mais, oh !, divine surprise, le petit frère semble tout à fait à la hauteur du grand. En effet, c'est avec délice que je me suis grisée de la vitesse : il faut dire que j'ai à ma dispostion, une Ferrari ou une Formule 1 suivant mon choix, et contre toutes les lois du code de la route, j'ai poussé ma belle toto jusqu'à 255 km/h. Vous le direz pas aux poulets ?! (hein ?). Si mon mono voyait ça ! (en toute confidence, je suis en train de passer mon permis de conduire, et pour moi l'occasion est inespérée de gagner du fric en économisant quelques heures de conduite...). C'est tordant, je le vois déjà s'agrippant désespérément à son siège avec une mine de papier mâché (pire que d'habitude, c'est vous dire...). De plus, c'est fini les petites routes monotones d'Ille et Vilaine, j'ai trouvé de l'espace ici, en traversant le territoire américain, découvrant aussi San Francisco, les Rocheuses ; j'suis même allée du côté des Balkans, en Grèce, dire un petit bonjour aux déesses du Parthénon. Je vous préviens, y'en a des touristes comme moi et tout au long de mon périple, je les double méchamment, en appuyant sur le champignon comme une malade, et je fais ensuite de jolis pieds de nez à ces escargots de Volswagen, Corvette, Citroën ou encore Mercedes...
Je vous souhaite du courage, car cette version de course semble plus dure que Out Run, et je concède avoir passé des heures devant mon écran afin de venir au bout des 8 circuits (il en a entendu de toutes sortes mon ordinateur...)
Allez ! Je vous quitte : mon mono m'attend... Beurk... ! Le voilà avec sa vieille Visa : ah, quelle était belle ma Ferrari... !
Nathalie

Testé sur ***Nintendo***

Un autre avis

Vous roulez à une allure démente, au volant de votre superbe Ferrari, sur une route bordée de cocotiers, et c'est sans problèmes que vous évitez et grattez sans forcer toutes sortes de caisses du genre «coccinelle». Si je vous demande : «C'est quoi ce jeu ?», vous me répondez tous en chœur : «Out Run», et moi, je réponds : «Perdu, c'est Rad Racer».
Ça y est ! Les Nintendistes ont leur course auto ! Calquée sur le fabuleux "Out Run" de Sega, la réalisation est très satisfaisante. Une animation assez souple, un déplacement de route très bien géré, de beaux décors, bref, de bons atouts qui font de Rad Racer un soft que je vous conseille TRES fortement d'inclure dans votre logithèque.
Emmanuel



Fiche technique

Huit étapes avec différents décors, une lutte contre le temps, des voitures obstacles qui changent à chaque étape et un seul but : aller le plus loin possible. Avouons que le scénario n'est pas sans rappeler celui d'Out Run. Côté réalisation, la surprise est agréable. La route est bien gérée, avec ses côtes et ses virages. L'animation est bonne et... moins saccadée que sur Out Run version console. Par contre, le souci du détail est moins poussé que sur le jeu de Sega : le départ et la sélection d'un air de musique en sont l'exemple. Les commandes sont l'accélérateur, le frein, le turbo (au-dessus de 100 km/h) et... la direction. Hélas, le minuscule joystick de la console Nintendo n'aidera pas le joueur ! L'intérêt du jeu est ménagé car la progression ne s'avère pas facile. Dernier détail, qui n'est pas des moindres : Nintendo a tenté de réaliser une option "relief" et fournit, avec la cartouche, les classiques lunettes rouge-bleu. Les résultats ne sont pas très convaincants et l'on oubliera vite cette possibilité.

15/20
A posséder, c'est certain !

SKRULL

16/32 DIFFUSION
Arcade/Aventure



Vous connaissez Gorok ? Non ? Mais si, Gorok est le chef de la tribu des Hûûns qui sont, comme chacun sait, reconnaissables à leurs pagnes super sexy, à leurs bottes en cuir et à leur célèbre coiffure (crâne rasé et queue de cheval, ça jette !). Ça y est, vous situez ? Eh bien, Gorok a un gros problème. Il n'est d'ailleurs pas le seul : toute la tribu Hûûn a un gros problème : quelqu'un a éteint la lumière ! Résultat : on n'y voit plus rien. C'est gênant !
Et bien sûr, l'interrupteur n'est pas vraiment accessible : au cœur du château de l'Homme-Ombre, à Boulogne les Ténèbres !
Que faire ? Comme d'habitude, c'est à ce moment que le chef a l'idée de génie : "Eh, Skrull, foutu bâtard, amène-toi, y'a du boulot pour toi ici !" s'écrie Gorok avec la douceur qui le caractérise.
Je me permets d'ouvrir ici une petite parenthèse : vous vous demandez bien sûr "pourquoi diantre m'a-t-il appelé bâtard ?". Ne paniquez pas : tonton Arcades est là pour vous l'expliquer. Au cas où vous ne seriez pas au courant, je vous signale que vous êtes issu de l'union contre nature de l'Homme-Ombre avec la Femme-Soleil (ça fait mal ?), ceci explique peut-être cela... Fin de la parenthèse : retournons chez les Hûûns.
"Skrull, tu vas aller rallumer la lumière, je te l'ordonne. Pour mettre toutes les chances de ton côté, je te donne cette épée et ce pagne extra extensible qui te permettra de porter trois objets. Maintenant, au boulot, et ne reviens que si tu as réussi ; car dans le cas contraire...". Ah, ce bon vieux Gorok : toujours aussi sympathique !
Stéphane

Un autre avis

Je ne vais pas vous dire que ce soft est très proche du Barbarian de Psygnosis sinon vous allez vous demander à quoi sert un second avis...
Non, je dirai simplement que Skrull est un beau logiciel, bien ficelé, avec des graphismes qui mettent tout à fait en valeur les nombreuses qualités de l'Atari. Le but : parcourir un grand nombre de lieux à la recherche d'objets et bien sûr du fameux interrupteur. Tout cela se fait grâce à la souris qu'il vous faudra positionner sur les icônes. Rien de bien nouveau à tout cela mais un jeu tout de même excellent. Ce n'est pas toujours en recherchant l'originalité que l'on obtient les meilleurs logiciels.
Aussi, je vous conseille vivement l'achat de Skrull qui, de plus, possède un superbe packaging. Dommage toutefois que la notice soit si succincte...
En outre, je tiens à souligner que je n'ai pas trouvé ce jeu aussi facile que Stéphane, alors à vous d'en juger...
Laurence

14/20
Un bon soft, de beaux graphismes. A posséder.

Testé sur Atari ST

Fiche Technique :

Vous connaissez Barbarian de Psygnosis : vous n'allez pas être dépaysé car le principe de Skrull est le même. Vous dirigez le héros avec des icônes situées sur les bords de l'écran, vous pouvez marcher, courir, sauter, combattre, ramasser et déposer des objets. Leur maniement est plus pratique que sur Barbarian. Autre atout : le graphisme est très joli, plus fourni et plus coloré. Les bruitages sont en majorité digitalisés, mais sont trop peu nombreux. Quelques ombres au tableau toutefois : l'animation de certains monstres aurait pu être plus soignée, la documentation est inexistante (une carte postale !) et le jeu "plante" parfois sans raison. Mais personne n'est parfait ! Skrull entre dans les bonnes réalisations du genre, mais sa relative facilité ne lui confère pas, hélas, une durée de vie illimitée.

14/20
Les fans de Barbarian ne seront pas déçus.

UN CHALLENGE DE HAUT NIVEAU

Du fait de son ouverture sur les marchés extérieurs et de son expansion internationale, **UBI SOFT** recherche :

- DES PROGRAMMEURS EXCEPTIONNELS en C, Assembleur et Turbo Pascal

- ayant déjà réalisé leur programme et voulant être édités;
- pouvant assurer la conversion de logiciels sur différents formats;
- voulant voir leur programme distribué dans tous les pays du monde.

- DES GRAPHISTES DE TALENT

- qui pensent pouvoir égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Iron Lord ou Rocket Ranger;
- qui ont une imagination débordante.

- DES MUSICIENS DE GÉNIE

- qui ont envie de mettre leur talent au service de la création;
- pour qui la musique sur micro-ordinateur n'a plus de secret.

Vous travaillez sur Apple II GS, Apple II E, Macintosh, PC, C 64, ST, Amiga ou Nintendo et vous êtes passionnés par ces machines.

Un futur plein d'avenir peut s'ouvrir à vous.
Aujourd'hui, téléphonez ou écrivez à **UBI SOFT.**
Demain vous serez peut-être choisis pour faire partie d'une équipe de gagnants.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

Tél. ....

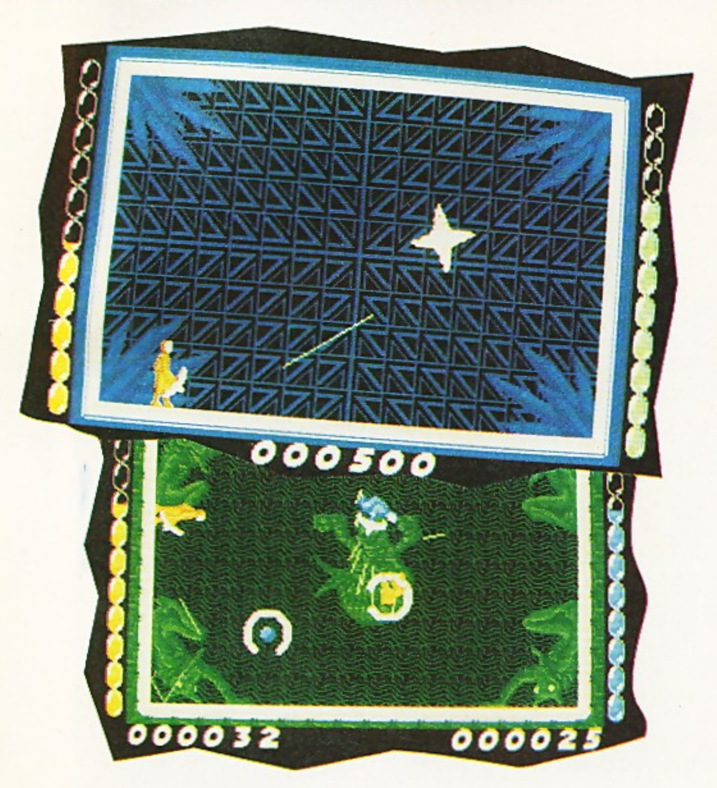
Langage ....

Machine ....

A retourner à **UBI SOFT** / Christine Quémard
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX - Tél. (1) 48 98 99 00

ALBEDO

MYRIAD
Arcade



Las de votre train-train quotidien, vous entrez donc dans le monde fabuleux et énigmatique d'Albedo qui saura redonner du piquant à vos journées. Car on ne vient jamais à bout de ce fantastique vaisseau spatial, (véritable planétoïde indétectable), conçu par l'étrange Dick, l'homme possédant tous les secrets de l'univers, secrets lui permettant d'avoir scientifiquement des milliers d'années d'avance. Vous, vous êtes l'homme au scaphandre et au laser, au service de la science et votre mission consiste à lever le voile sur ces secrets jalousement gardés par Dick.

En effet, il a volontairement semé dans son vaisseau de multiples embûches : ce n'est pas qu'il refuse totalement de livrer ses secrets, mais il tient à ce que vous les méritiez ; il vous faudra donc passer brillamment les différentes épreuves auxquelles vous serez soumis. Fermez les yeux un instant seulement : vous abordez le monde d'Albedo. Un écran se présente à vous ; grâce à une boule de feu jetant un éclair, sélectionnez vos épreuves : préférez-vous le duel ou une épreuve solitaire ? Allons-y pour la deuxième : caressez votre souris, attendez la décision de l'honorable Dick : quoi ?! 14 épreuves solitaires différentes, chouette non ? Oui, mais attention ! Les 4 premières seulement sont disponibles, les autres étant accessibles si vous franchissez un seuil imposé par Dick à l'une des 4 premières. Vous avez choisi l'épreuve ''Glock''. Bien, allons-y... Tiens, qu'est-ce qui se passe ?! Une force inconnue vous entraîne dans les sous-terrains d'Albedo. Vous voilà entre 4 murs métalliques. Tiens, vous me dites que vous volez ! Eh pas étonnant, vous êtes en apesanteur !

Ah ! ah ! ah !... Attention... ! Regardez un peu ce machin bizarroïde qui fonce sur vous, ne tremblez pas... ! Tirez au laser bon sang !

Ainsi, tout au long de votre parcours vous aurez à vous battre contre des météorites, des monstres ou des insectes tous aussi horribles les uns que les autres. Pour les duels, Dick vous a concocté 4 jeux différents où vous aurez à faire preuve de beaucoup d'adresse. Mais surtout, pas de gestes superflus et de tirs inutiles, sinon votre force vitale et la puissance de votre laser diminueront petit à petit jusqu'à un stade irrémédiable et alors pauvre de vous, vous ne réussirez pas à briser les secrets de Dick...

Cette version de combats dans un décor de science-fiction est tout à fait original et se démarque de beaucoup d'autres puis qu'elle est plus ou moins inédite, ce qui est évidemment appréciable. Autre part positive : une game de jeux très étendue (15 au total) qui vous permet d'avoir plusieurs softs en main. Par ailleurs, tous ces jeux sont calqués les uns sur les autres puisqu'ils sont basés sur le déplacement d'un scaphandrier en apesanteur, luttant contre différents ennemis au moyen de son laser...

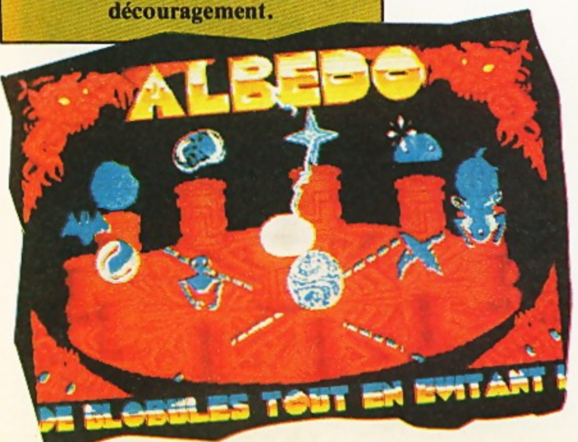
Nathalie

Testé sur ST

Fiche technique

Une présentation originale jusque dans les menus de sélection d'options, c'est le premier atout d'Albedo qui regroupe 15 épreuves aux graphismes colorés, parfois un peu trop chargés, mais avec des sprites bougeant dans tous les sens. Le son, sans être exceptionnel, est composé d'une musique et de divers bruitages. Mais l'ergonomie du jeu laisse un peu à désirer : qu'elle se fasse au joystick ou à la souris, la commande du personnage est assez délicate. Il faut voir là une difficulté supplémentaire.

13/20
Dépaysement garanti mais gare au découragement.





Un autre avis

Amateurs d'arcade qui diffère un peu du traditionnel shoot'em up, voici un jeu qui devrait vous plaire. Pour ma part, je trouve le concept original, la variété des épreuves intéressante, mais je dois avouer que je ne peux consacrer beaucoup de temps à Albedo sans souffrir des yeux. En effet, malgré une bonne réalisation, les sprites me semblent trop petits et les contrastes des couleurs vraiment fatigants. Heureusement qu'une option de sauvegarde de partie a été prévue... Tout l'intérêt du jeu repose dans l'inertie des sprites, aussi difficiles à contrôler au joystick qu'à la souris. A vous d'en juger... Pour moi Albedo est un jeu qui ne se démodera pas, mais qui ne sera pas non plus une tête de hit. Alors la note ? Oh ! 13/20 pour l'originalité.

Laurence

OVERLANDER

ELITE
Course



Me voilà enfin prêt pour le premier voyage dans le futur ; mon ordinateur, le logiciel, le joystick, c'est bon tout est présent. J'introduis le logiciel dans le lecteur, j'allume l'ordinateur et c'est le grand départ... Après une dizaine de secondes, je vois déjà mon futur moyen de locomotion qui n'est autre qu'une voiture. Et j'arrive bientôt en 2025. Je sais maintenant ce qui m'attend. L'avenir n'est vraiment pas brillant, nous autres êtres humains, sommes descendus sous terre car la vie à la surface est devenue difficile, tant par la destruction de la couche d'ozone (qui réduit petit à petit toute forme de vie) que par les routes fréquentées par des bandes de brigands. Et moi, moi qu'est ce que je "fous" dans ce monde si malsain ?...
Simple, je suis en quelque sorte l'un des justiciers de l'an 2000 qui, malgré tous les dangers, doit transporter des marchandises entre deux villes. C'est un travail qui rapporte très, très gros ou qui mène tout droit en enfer : mais ces brigands, sans dieux ni lois, feront tout pour m'en empêcher... Qu'importe, je prends mon courage à deux mains et je me prépare à affronter ces horribles humains. Je fais le plein d'essence, je me munis de quelques munitions et je pars pour l'aventure ou la mort...
Frédéric.

Un autre avis.

Overlander est un jeu de course poursuite où tous les coups sont permis, à l'image de Space Racer, par exemple. Si les graphismes n'ont rien d'exceptionnel (mais le scénario fait état de paysages dépouillés...), les animations sont assez bien faites et, creux, bosses et virages s'enchaînent à un rythme endiablé. Le véhicule guidé par le joueur est armé en fonction des moyens financiers dont dispose le pilote, et d'un choix initial assez vaste. Sur la route, il rencontrera de nombreux ennemis qu'il faudra éliminer ou éviter. Le tableau de bord supporte les indicateurs de vitesse, le compte-tours, la jauge d'essence et les témoins d'armement.
Les étapes sont assez difficiles à franchir, ce qui risque de dérouter rapidement les débutants. Par contre les virtuoses y verront un intérêt supplémentaire !
Un point reste obscur : la sélection des armes spéciales, telle qu'elle est mentionnée sur la notice, était sans effet sur l'exemplaire du jeu dont nous disposions.
Quant à la musique, elle n'est présente qu'en début et fin de partie et cède la place, au cours du jeu, à des effets sonores assez moyens.
Dans l'ensemble, Overlander est divertissant et, pour sa rapidité d'animation, je lui mettrai 13/20.
Marc.

Testé sur ST

Version Amstrad CPC

Overlander sur CPC n'est pas une merveille : même si l'on n'a pas vu auparavant la version ST, on remarque une certaine lenteur dans l'animation. Quelques éléments du décor ont été changés, notamment les carcasses de voitures qui apparaissent sur le bas côté. Certains ennemis semblent un peu plus agressifs (les motards) et le jeu conserve sa relative difficulté dûe à la longueur des étapes. Enfin, la réponse aux sollicitations du joystick n'est pas immédiate, surtout pour le déclenchement du tir pendant les virages. Le son n'a pas été oublié : bruits de tirs, du moteur et de freinage. Un jeu de réalisation assez moyenne : 14/20.



Version CPC

Fiche technique

Course poursuite sans grande originalité, Overlander ressemble au début du jeu à un simulateur car le joueur choisit l'équipement de son bolide avant le départ.
L'écran est divisé en 3 parties : en haut, le score et l'argent restant ainsi qu'une indication du niveau. Au centre, le paysage. En bas, le tableau de bord avec les indications essentielles concernant le fonctionnement du petit bolide. Graphismes et animations sont, dans l'ensemble, très bien faits. Seules les étapes sont un peu trop longues, ce qui ennuira le joueur.

13/20
Un jeu qui va sûrement plaire !

DISPONIBLE SUR ST, CPC
BIENTÔT SUR SPECTRUM, C64.

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

DISPONIBLE POUR :

ATARI ST, AMIGA, IBM PC et Compatible, *COMMODORE 64, AMSTRAD, SPECTRUM

HEROES OF THE LANCE

ARCADE ACTION

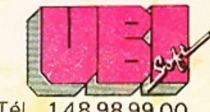
HEROES OF THE LANCE est le premier jeu d'arcade adapté sur micro-ordinateur qui réussisse à retracer la bataille que se livrent le Bien et le Mal dans l'univers de Krynn.

Par équipes de huit, ces valeureux aventuriers qui ont tous, bien sûr, des qualités et des talents variés, vont s'engager sur le dangereux chemin qui mène aux ruines du temple de Xak Tsaroth. Leur mission : retrouver les Disques de Mishakal.

Dans les gouffres qu'ils parcoureront, les Compagnons auront à combattre au corps à corps des hordes de monstrueux Draconiens, à anéantir des êtres surnaturels, à résister aux terrifiantes attaques d'araignées géantes et d'une multitude de créatures aussi redoutables les unes que les autres. Mais en comparaison avec ce qui les attend ensuite, toutes ces épreuves ne sont qu'un jeu d'enfant... Les disques en platine que vous devez retrouver sont placés sous la surveillance de Khisanth, un authentique dragon noir. Et il n'existe qu'un seul moyen pour venir à bout de ce monstre tout puissant... ...trouver la clé qui détruira Khisanth ou vous hanterez à jamais le royaume de Krynn.

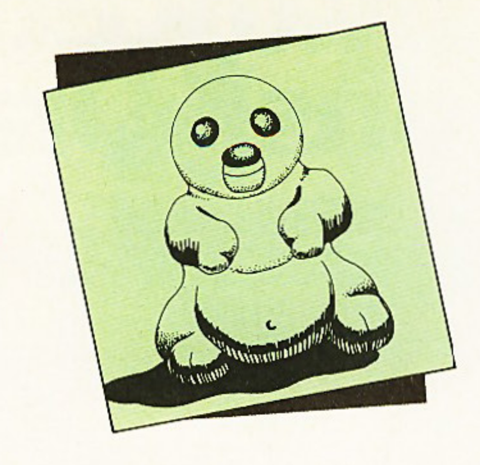


Distribué par UBI SOFT
- 1, voie Félix-Éboué -
94021 CRÉTEIL CEDEX



Tél. 1 48 98 99 00

MAYDAY



A L'AIDE !...

• **Q**ui va venir en aide à Fabrice Bernard qui ne connaît pas le mot de passe pour débloquer les commandes dans **Acrojet**. Et puis, le pauvre Fabrice n'arrive pas à trouver les lieux de rendez-vous pour **Miami Vice**. Soyez sympa, répondez-lui.

PHANTASIE III

• **Q**uelques conseils pour Phantasie III. Voici un exemple de bonne équipe de départ.

RACES

trolls
dwarf
elf
halfling
human
elf
sprites

CLASSES

fighter
ranger
wizard
monk
priest
thief

Lors de vos premières sorties en dehors des villes, ne vous éloignez pas trop, et, quand la constitution sera descendue de moitié environ, ne vous attardez pas : il sera temps de rentrer

- A chaque fois que vous allez dans une ville, sauvegardez la partie.
- Lorsque vous aurez obtenu assez d'expérience pour les changements de classe, préférez les *fighters* et les *wizards*. Ils vous seront utiles pendant les combats
- En ce qui concerne les *skills*, priorité au voleur, il faut l'écouter. C'est en effet grâce à lui que vous ne serez pas surpris en plein sommeil lors d'une attaque nocturne : il vous aura réveillé.
- Si l'un des personnages s'est fait amputer et que vous avez atteint un niveau proche de 10, faites-vous tuer : vous ressusciterez ainsi en entier !
- Enfin, pour les sorts, les plus utiles lors des combats seront les *"mindblast"* et les *"fireflash"*.

INDICES POUR TASS TIMES IN TONETOWN SUR ST ET AMIGA.

• **V**ous êtes chez votre grand-père, vous allez à la cuisine. Là, vous trouvez une clé, dissimulée quelque part. Maintenant, il vous faut chercher la porte qu'elle peut ouvrir. Dans le laboratoire, il vous faudra trouver un livre, puis un autre objet. A l'est, vous découvrirez un générateur. Il vous faudra actionner les commandes, pénétrer dans le cercle et... vous voilà téléporté dans Tonetown.

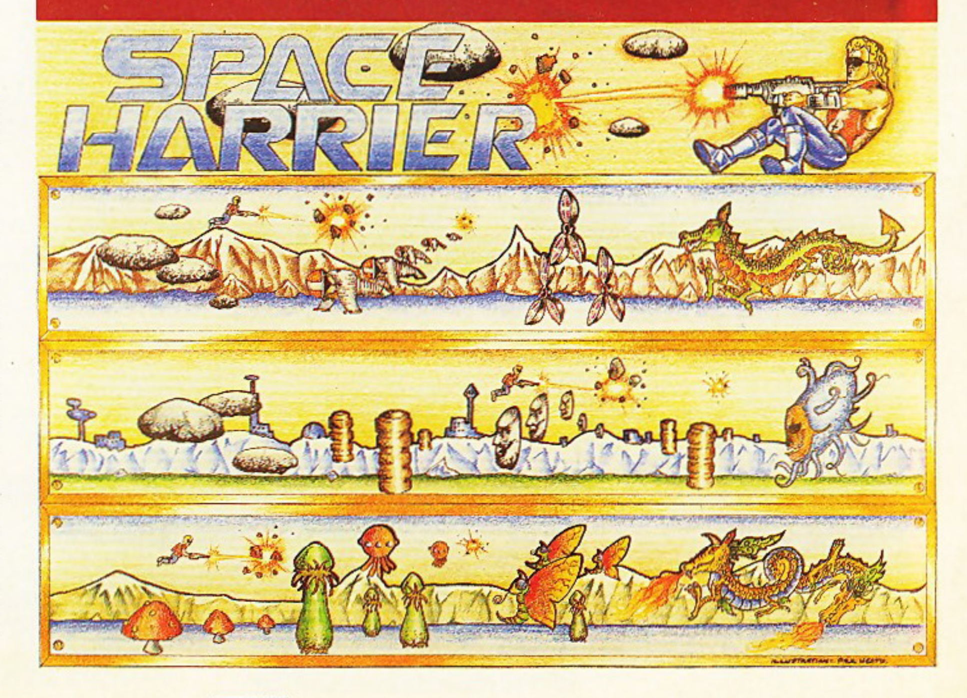
Au nord, dans un trou, vous découvrirez un objet. Continuez votre visite vers l'est, le sud. Entrez dans le bâtiment.

Ah ! Voilà Chaz. Parlez-lui. Choisissez une coiffure repoussante (feather Foil). Continuez à l'est. Achetez et enfilez une combinaison, une veste et un cerceau. Maintenant, vous voilà prêt à retourner dans la rue. Au sud (2 fois), vous allez rencontrer Nuyru. Prenez l'appareil photo. Vous voilà chez Ennio, le chien blanc. Allumez l'impimante, l'ordinateur. Donnez votre nom pour obtenir une carte de presse. Vous n'avez plus besoin de la clé. Retournez dehors. Débarrassez-vous du livre et du bocal. Au nord, après le square vous allez trouver un festival rock. Parlez à Stelgad et montrez-lui la carte de presse. Parlez à Zahg. Prenez une photo puis l'instrument. Regardez la photo. Retournez chez Nuyru. Rendez la carte de presse, la veste, la photo, l'appareil, ressortez, reprenez le bocal et le livre. Allez au nord puis à l'est. Prenez les gants. Enfilez-les. Achetez à manger. Buvez. Allez à l'ouest du square. Achetez un phoque. Allez à l'est du square. Achetez le masque noir après avoir laissé l'objet trouvé au labo. Mettez le masque...

Maintenant, je pense vous en avoir beaucoup dit. L'aventure n'est pas terminée mais il faut bien de temps à temps laisser une part de suspense... Bonne chance pour la suite...

SPACE HARRIER

Un petit coup d'pouce pour les 3 premiers niveaux de l'excellent Space Harrier de Elite sur Atari ST, ça vous f'rait plaisir n'est-ce pas ? Look ! Voici l'ordre de succession des différents ennemis qui vous attendent... Qu'est-ce qu'on dit ? Merci, Arcades !









Chaque semaine, pendant 3 mois, vous allez pouvoir gagner un ensemble complet Atari XE, c'est-à-dire : la console de jeu avec pistolet et joystick, mais aussi l'extension informatique composée du clavier et du magnéto K7. Un beau cadeau ! De plus, 5 cartouches de jeu viendront consoler ceux qui n'auront pas gagné le premier prix.

- Pour jouer, c'est très simple : il suffit de répondre correctement à la question posée ci-dessous, de découper la page (aucune photocopie ne sera acceptée) et de la renvoyer à Arcades Hebdo avant la date limite.
- Les gagnants seront désignés par un tirage au sort effectué parmi les bonnes réponses que nous auront reçues.
- N'hésitez pas à rendre visite à votre revendeur, il pourra peut-être vous aider.



Cette photo représente le jeu intitulé :

☐ King-Kong
☐ Donkey kong Junior
☐ King-Kong à New-York

Découpez et envoyez cette page avant le :
10 septembre 1988.

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ____

____

Age : ____

☐ Je ne possède pas d'ordinateur ou de console
☐ Je possède un : ______________________________________

A renvoyer à SORACOM - Concours Atari/Arcades - La Haie de Pan - 35170 BRUZ



Echange ou vends nouveautés pour Atari ST (Platoon, Thundercat, Pandora, Stac, Gauntlet 2). Vends modem : 1200 F. Imprimante MPS 803 pour C64 : 800 F. L. BOUMEDDANE - 9 avenue de la Redoute - 92600 Asnières.

Vends MZ-700 (Sharp) 70 ko avec table traçante quatre couleurs (noir, bleu, vert, rouge), résolution O, 2 mm + un moniteur monochrome ambré + les cordons de raccordements + BASIC + jeux + différents accessoires, prix intéressant. S'adresser à M. BEAU Franck, 17, rue du Paradis, 86480 Rouillé. Tél. 49.43.97.22.

Hello ! J'échange ou vends 10 jeux en K7 pour Amstrad CPC. Vente : 50 F pièce ou 450 F les 10. Pour l'échange : les 10 jeux contre Deluxe Paint 2 ou Phton Paint ou autres utilitaires de dessin pour Amiga 500. Tél. 91.94.09.95 à Marseille, demander Marc, après 18 h, soyez sérieux !

Achète Atari 520 ST + souris + logiciels à 2000 F et vend 20 logiciels originaux Thomson K7 (Green Beret, Super Tennis, Top Chrono, Runway, Mandragore, Air Attack, Crocky 2, Preterit star)Monopoly). Réduction sur les lots. Demander LAMAUD Philippe ou Nicolas, téléphone : 55.00.20.87.

Vends CPC 6128, 1987, état neuf, documentation + discs d'origine + 15 discs soit 25 jeux, prix à débattre. Gaël BOUSQUET, 12 avenue Caravadossi, 06000 Nice. Tél. 93.53.07.61.

Vends CPC 6128 couleur, 1987 + 50 jeux, 4900 F. Bordeaux, tél. 56.98.69.35.

Echange logiciels pour TO8, possède : Saphir, Blue War 2, Légende, Chopliter, MGT, Sorcery, Temple de Quauhtli, L'Aigle d'Or, Green Beret, Karaté, Runway, Vol Solo, Super Tennis, Démoniac, Trivial Poursuite, Threshold... Disks. STAUB Ludovic, 14, rue de Lixenbuhl, 67400 Illkirch. Tél. 88.67.11.19.

Echange de nombreuses news sur Amiga 500 et Atari 520 ST. Envoyez vos listes à : SCHULLER Fabrice - 5 rue St Bruno - 67200 Strasbourg.

Vends lecteur DDI1 octobre 87 1300 F à débattre (pour CPC 464) + jeux sur cassette : Space Harrier, Sapiens, Zynaps, 1942, Game Over, Antiriad, Yie ar Kung Fu 2, Asphalt, Hits Loriciels n°3 1001 B.C et sur disc : Prohibition, Indiana Jones, Trantor, Le Maître des Ames, Out Run. Mr SMOLEN. Tél : 73.80.72.77.

Echange jeux sur Amstrad CPC 464 K7. Je possède (Buggy Boy, Out Run, TT Racer, Throne of Fire) - 11 rue Servan - 73011 Paris.
Tél : 43.72.59.37. Demandez Thierry (après 18h00).

Très urgent ! Vends Thomson M05 + lecteur K7 + ext. musique + 2 manettes + cartouche logo + cartouche Pictor + 7 jeux originaux en K7 (Sorcery, Vampire, Aigle d'Or, 5ème, Sapiens, etc.), en très bon état, prix : 2900 F!!! Liliane Maccario - 83300 Draguignan (Var). Tél : 94.68.19.55.

Echange nombreuses nouveautés pour Atari 520 (Return to Genesis Buggy Boy etc.) achète originaux. A prix raisonnable Cédric LUPETTI N°6 Les érables - 68890 Réguisheim-
Tél : 89.81.76.90.

Atari 520 STF vends et échange nouveautés, possède (Mickey, Out Run, Prédator, Leatherneck, Super Ski, Goldunner 2, Buggy Boy, Warlock Quest). Tél : 70.03.88.62. LAGARDE Stéphane - 173 avenue du Président - 03100 Montluçon

Amstrad 6128 cherche correspondants rapides sérieux envoyer listes réponses assurées. WEPPE René - 12 rue des Flandres - 62790 Leforest.

C64 cherche correspondants pour échanges (en disk possède : Roadrunner, Marble Madness, Caulron 1 + 2 Gauntlet, Krakout, Tiger Mission, Arkanoïd 1 + 2, Wrestling, 1942, Miami Vice + News...) envoyer liste à : BERNARD Fabrice - 19 bd de Bercy - 75012 Paris.
Tél : 43.40.50.38.

Cherche possesseur d'Amiga 500 pour échange de nouveautés. Cherche aussi Disk 3" 1/2 à bas prix. Contacter PHENG Moua - 3 Allée Rubens 95500 Gonesse.

Le club ST fan vous ouvre ses portes avec son journal mensuel. Nous cherchons des Ataristes de toute la France. Inscription annuelle 250 F ou pour tous renseignements écrivez ou téléphonez à : Frédéric ALOE, B.P. 85, 91703 Sainte-Geneviève des Bois Cedex. Tél. 69.25.01.34.

Vends console Sega datant de mars 88 avec jeux : After Burner, Space Harrier, Out Run, Zillion, Hang On, Wonder Boy, prix réel : 2390 F vend à 1300 F. Jean-Denis LABATUT, tél. 38.66.56.28, habite Orléans.

Vends Spectrum ZX + 2 entrées, bon état avec un joystick et dix jeux (Ghost Bustee, Rambo, Kung-Fu Masters etc.) + un jeu gratuit valeur 1750 F, vendu 1000 F. Tarik BELAMIRI, 36, Boulevard Saint-Michel. Tél. 43.29.64.57, après 13 h.

Echange ou vends news sur C64, cherche imprimante à prix raisonnable aux alentours de Paris. Tél. 47.07.95.30, Eric (Byg).

Vends C64 + 1530 + adapt péritel + 1 joystick + 35 jeux sur K7 (Sorcery, Hacker, Mandragore...). Le tout en très bon état pour 2000 F. Contacter HAZI Fabrice - 44 avenue Maurice Thoper - 13110 Port-de-Bouc.
Tél : 42.06.32.38 après 18h00.

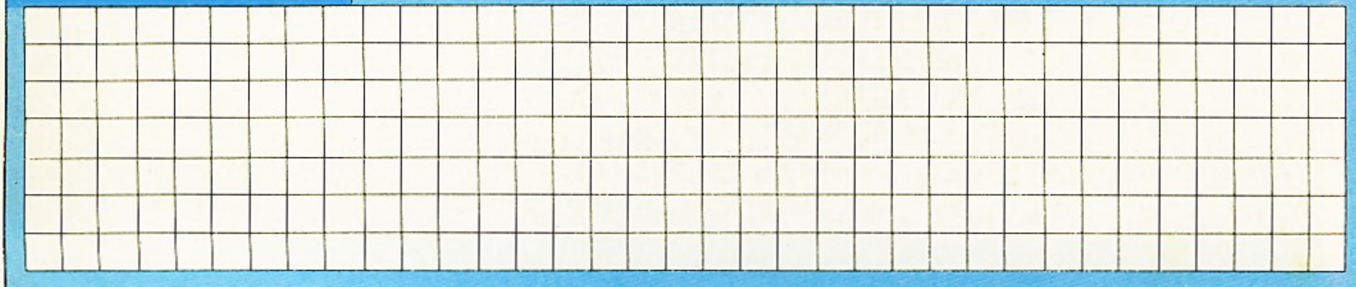
Vends spectrum 128 K + 40 jeux (Out Run Gauntlet) + joystick + livre : 1000 F seulement. Tél : 61.70.42.06 après 20H00. Demander Régis. Urgent !

Echange softs pour Amiga dont nombreuses news débutants acceptés échange souris Amiga + 150 F contre extension 512K. LE RUN Yann 1 rue du Balavaï lotissement Bellevue - 65290 Juillan.

Vends 2 lecteurs disk 5,1/4 Apple + 600 disk + boîte rangement + divers documents. Le tout pour 4900 F seulement.
Tél bureau : 45.64.03.36 (Paris) ou écrire à M. VIEZZI D. - 19 rue Pierre Brossolette - 95340 Persan. Joindre timbre pour réponse.

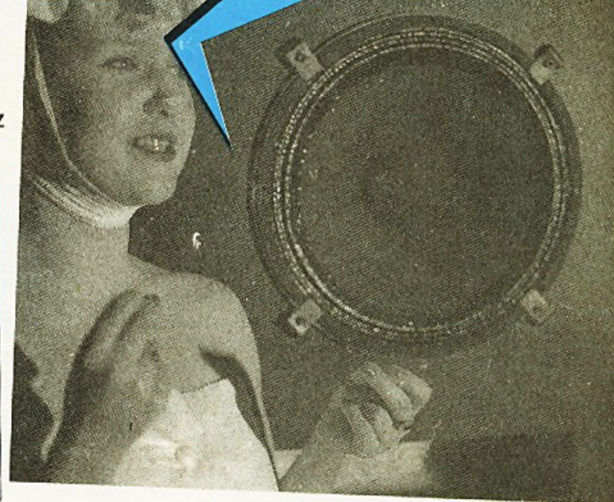
520 ST cherche contacts sympas sérieux et rapides pour échanger news. Cherche Ultima IV en original. Envoyer liste à : Hervé Doléac - 71 rue Rambuteau - 75004 Paris.

Echanges jeux et utilitaires sur 520 ST possède news. Tél : 80.67.81.05.



ABONNEZ-VOUS !

S'abonner à Arcades Hebdo, c'est recevoir chaque semaine la revue dans sa boîte à lettres, sans avoir à se déplacer jusqu'au kiosque le plus proche. Mais c'est aussi le meilleur moyen de se prémunir d'une éventuelle augmentation de prix et de réaliser de substantielles économies, voyez ci-dessous !



FRANCE METROPOLITAINE Franco de port		Port à ajouter DOM – TOM ETRANGERS PAR AVION	EUROPE
12 numéros	92 F au lieu de ~~102 F~~	45 F	30 F
24 numéros	175 F au lieu de ~~204 F~~	90 F	60 F
36 numéros	245 F au lieu de ~~306 F~~	135 F	90 F
48 numéros	306 F au lieu de ~~408 F~~	180 F	120 F

NOM ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Code Postal : ______ Ville : ______

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de ______ F pour mon abonnement ______ numéros.

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

Cochez la case de votre choix

JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)

❶ à 20 Fx ______ = ______ ❷ à 20 Fx ______ = ______
❸ à 20 Fx ______ = ______ ❹ à 20 Fx ______ = ______
❺ à 20 Fx ______ = ______ ❻ à 20 Fx ______ = ______
❼ à 20 Fx ______ = ______ ❽ à 20 Fx ______ = ______
❾ à 20 Fx ______ = ______ ❿ à 20 Fx ______ = ______

NOM ______ Prénom ______

Adresse ______

Code postal ______

Ville ______ Signature (des parents si mineur)

FRANCE DE PORT

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan 35170 BRUZ.

TOTAL [ ]



THE TRAIN
AIDER LA RÉSISTANCE FRANÇAISE – D'ACCORD.
SE FAIRE PRENDRE – NON MERCI!
C64/128
THE TRAIN
ACCOLADE
ACCOLADE
ONLY YOU CAN STOP IT
LICENSED BY ELECTRONIC ARTS
ENEMY FIGHTER ATTACKING FRONT
PROGRAMMER VOTRE VOYAGE.
DISPONIBLE SUR
AMSTRAD DISQUETTE
AMSTRAD CASSETTE
En vente dès à présent
ELECTRONIC ARTS®
VIVEZ UNE VRAIE BATAILLE AVEC
ACCOLADE™
UBI Soft
ACCOLADE & THE TRAIN: ESCAPE TO NORMANDY SONT DES MARQUES DÉPOSÉES D'ACCOLADE, INC., CUPERTINO, CA, USA. EN EUROPE, LES PRODUITS D'ACCOLADE SONT PUBLIÉS PAR ELECTRONIC ARTS LTD. NOS LOGICIELS SONT DISPONIBLES SUR LA PLUPART DES ORDINATEURS. VEUILLEZ NOUS CONTACTER C/O UBISOFT, 1 VOIE FELIX EBOUE, F-94021 CRETEIL CEDEX, TÉL. 43.39.23.21.